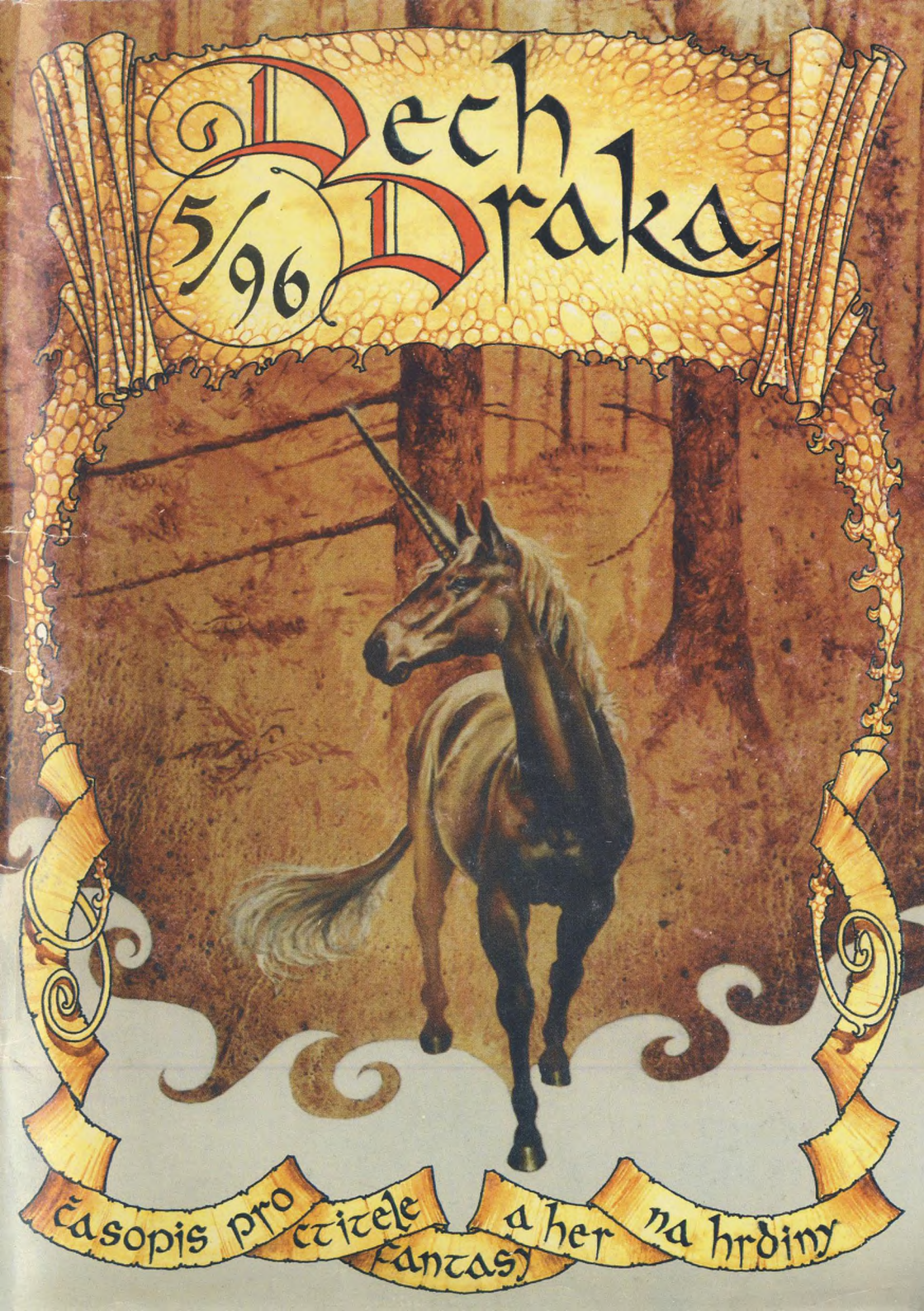
Dech Draka

5/96



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Pavel Houser
A sníh stále padal 3

Vladimír Šlechta
Zahrada duchů (1. část) 9

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Slovanské bájesloví 23

Z domova

Parcon plný překvapení 27

Jak přispívat do Dechu draka 42

Edhelcon '97 48

Teorie

Ewa Biaßoßęcka: **Nástin drakologie III.** 31

Ze světa

Představujeme: Wizards of the Coast 35

Recenze

R. Holdstock: Fantom 39

S. Jackson a I. Livingstone: Vesmírný zabiják 40

A. Andres: Hrútvang 41

BattleTech

Jak postavit úspěšnou armádu (1. část) 43

Dračí doupě

Úvaha o hodech kostkami 45

Soutěž 46

Klasický dungeon aneb čtyři dny v podzemí 47

Přílohy:

Obraz - jeskyně DrD

Příšeří

Dračí galerie

Vážení přátelé!

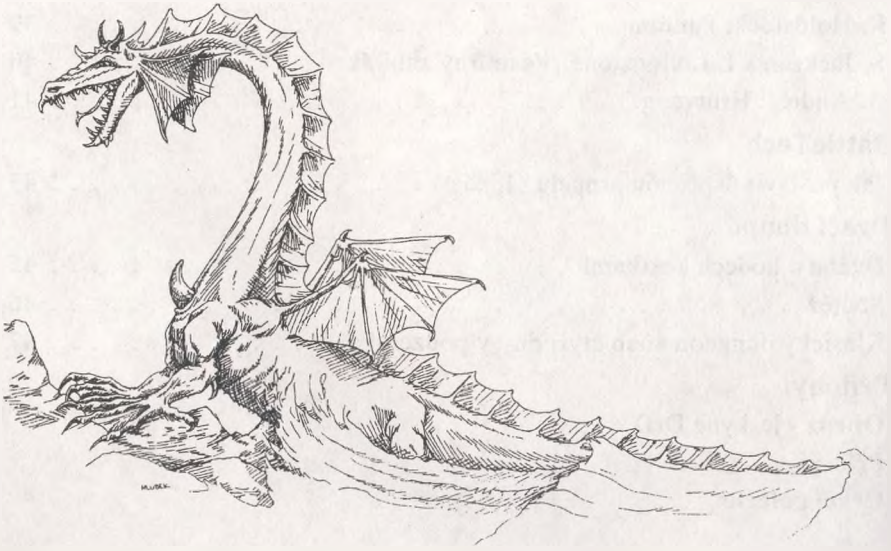
Tak to vypadá, že už tu máme podzim. Že jste si ani nevšimli, kdy bylo léto? Já taky ne, a zřejmě ani ono samo. Ale páté číslo Dechu draka vychází v říjnu, takže bohužel musí být podzim. Nemám moc rád ten čas chřipek a studených, sychravých rán (a taky životních rozhodnutí). Všichni přátelé se rozprchnou do škol a zaměstnání a vám nezbyde, než se o svou zábavu postarat sami.

Abyste se trochu v tom nečase zabavili, zkuste otevřít toto číslo Dechu draka. Můžete si přečíst dvě nové české povídky (pravda, konec jedné z nich se dozvíte až před vánoci) - ta první byla letos nominována na Cenu Karla Čapka a nakonec se umístila na stříbrné příčce, pokračování Slovanského bájesloví, reportáž z Parconu-Bohemiaconu nebo dokončení Drakologie. Představíme vám firmu Wizards of the Coast a pro warriory začíná nový seriál o stavbě OBRů. A samozřejmě recenze na nové knihy a spousta materiálu pro drakobijce.

Doufám, že společně nějak přežijeme ten nečas a sejdeme se u dalšího čísla, nebo na nějakém conu, nebo na jiné akci. Protože co bychom byli bez vás ... Ale už plácám.

Ahoj!

Sansom



A sníh stále padal

Pavel Houser

Toho roku napadlo sněhu mnohem více, než bylo jinak v krajích jižně od Eregu obvyklé. Sotva měl vítr čas svát z korun stromů rudě zbarvené listí a na holé větve usedli černí hvrani, už se z hustých bílých mraků k zemi začaly sypat i první sněhové vločky. Bretonské moře po dlouhé době opět zamrzlo, vlnobití ustalo a všudypřítomný pach soli a ryb na chvíli opustil ulice přístavu Ultair.

Rybáři vytáhli své čluny na skalnatý břeh a trávili všechen čas u do ruda rozpálených krbů. Dny byly krátké, ale přesto se většina obyvatel městečka stačila namol opít ještě před západem slunce. I vojáci střežící městské brány polevili v tomto čase ve své bdělosti; jindy by se taková neopatrnost nemusela vyplatit, ale nyní bylo moře pokryté příkrovem ledu a všichni mořští lupiči uvěznění kdesi daleko.

A to, že skučící sněhová vánice odradí od cesty každého, kdo není rozhodnutý spáchat sebevraždu, bylo mimo všechny pochybnosti. Většina cest byla nadto sněhem úplně zasypána a i v ulicích Ultairu sahaly mnohde závěje až do výše očí. Slunce už pomalu zapadalo, vítr skučel a zpíval teskné melodie přinesené z dalekého severu, když tu na dveře hostince zaklepaly něčí prsty.

—

Sníh stále padal.

Našli ji před hospodou, tvář pokrytou závojem jinovatky, zlaté vlasy vyfoukané ledovým větrem do účesu budícího u ostatních hostů úžas. Koně neměla, slabým hlasem vysvětlila, že pod ní padl několik mil od města. Byla spíše drobná a v přítomných mužích probouzela soucit a přirozenou potřebu někoho ochraňovat; tak ženy z rodu elfů často na lidi působí.

Rysy lesního lidu v její tváři byly zřetelné, i když u čarodějnic může první pohled často klamat. A o tom, že podivná žena vládne mocí kouzel, nemohl pochybovat nikdo. Obyčejný člověk a ani lehkonohý elf by smrtící vánicí nikdy nemohl projít živ.

Svařili jí rudé víno přivezené kupci z jižních krajů, nabídli jí několik dní starý chléb a kousek uzeného masa. Máčela si krajíčky chleba ve víně a pomalu, jakoby s námahou, je jedla. Masa na talíři se ani nedotkla. Nechala na stole zlatý peníz odněkud zdaleka a požádala o přístřeší na noc.

Kdosi si dodal odvahy a zeptal se jí: "Odkud jste k nám přišla, krásná paní? Jen nemnohý se vydává na cestu v době, kdy bohové zimy svírají pevně vládu nad nebem i zemí a jaro je kdesi v nedohlednu. Váš příběh jistě stojí za vyprávění."

"Zdaleka," odpověděla. "Přes Aistronský les až od průsmyku Bal Tahmúd." Všichni na ni pohlédli s rostoucím úžasem. Pro Ultaiřany byl Aistronský les krajem kdesi daleko na východě, neznámou a téměř bájnou zemí.

Pokrčila rameny a smutně se usmála. Ale teprve druhý den odvyprávěla celý svůj příběh. A ačkoliv utrpení způsobené zimou již zřejmě překonala a měla dost času obnovit svoji sílu, přesto se jí ve tváři stále odrážel nevýslovný smutek a rezignace.

Obě strany se srazily v úzké úžlabině mezi horskými štíty a hvozdem. Vojáků knížecí gardy bylo žalostně málo, celá síla Tahmúdu se nemohla měřit s černým přívalem, který se průsmykem valil proti nim. Jindy by ostré meče gardistů lehce rozehnaly i několikanásobnou převahu horalů, ale dnes ne. Barbarské kmeny z hor stály spořádaně na svých místech a znovu a znovu vyrážely do útoku v místě, kde se úžlabina nejvíce rozšiřovala a oni tak mohli nejsnáze využít své obrovské početní převahy.

Co zmohlo pár elfích kouzelníků a lučištníků, kteří se narychlo sebrali v okolních hvozdech, když horské kmeny vedli čarodějové zahalení do černých kápí? Když temná vůle šikovala barbary a učinila ze stáda, hotového se po první srážce rozprchnout, bojeschopnou armádu?

A lesem po pravé straně obou bojujících stran dále postupovali hladoví vlkodlaci, které pár šípů letících z korun stromů nemohlo zastavit.

Žádnou možnost neponechali nevyužitou ti, kdo zradili Řád a nechali se vést jenom touhou po vlastní moci.

Další vlna bojovníků s těžkými kyji narazila na hradbu ze štítů. Úžlabina byla osvětlená stovkami pochodní a tak, třebaže slunce se již postupně ztrácelo za vrcholky na západní straně hor, bitevní pole se zatím neponořilo do šera. Vytí vlkodlaků na chvíli přehlušilo třesk mečů, výkřiky umírajících i svist tětiv.

A pak se šik knížecí gardy prolomil.

Bitva byla rozhodnuta.

Když tahmúdský kníže padl a sekera rozpoltila jeho hlavu, proměnila se bitva v řadu osamocených soubojů, ve kterých malé a od sebe oddělené skupinky gardistů sváděly svůj poslední boj. Jejich meče stále se strojovou přesností profesionálů opisovaly složité křivky a vybíraly si mezi nepřáteli svou krvavou daň, aniž by ale mohly jakkoliv ovlivnit výsledek střetnutí.

Jen okolo tří drobných elfek se shromáždilo tolik vojáků, aby se mohli pokusit alespoň o spořádaný ústup. Podařilo se jim probít se nepřátelskými řadami až na úzký horský hřeben a tam se znovu seřadit.

Alduin, Linden a Nimlith. Jen síla tří vědem teď chránila životy lidí, jen díky nim se všichni nerozutekli. Jenže ti, kdo nedůvěřovali tajemnému lesnímu lidu a pokusili se uniknout na vlastní pěst, skončili svůj život v lačném chřtánu propastí, nebo se o ně mezi stromy postarali vlkodlaci. A tak i mnozí z těch, kdo jinak hleděli na elfí kouzelníky bez lásky, nakonec pochopili, že jen na úzkém hřebeni jim ještě zbývá alespoň stopa naděje.

Černí mágové dál hnali dopředu muže z hor, třebaže mrtvoly padlých už vytvářely kolem skupinky na hřebeni již téměř neprostupnou zeď, která poskytovala

obráncům určitou ochranu. Přesto se však muži s kyji a sekerami vzchopili vždy k novému útoku. Jejich nepřátelé už umdlévali, téměř každý z nich již v předcházejícím boji utrpěl nějaké zranění, a nebýt tří elfích žen, leželi by již dávno mrtví v tratolišti vlastní krve. Ale i takhle se jejich počet stále tenčil.

Na konci černé armády stála v plášti zahalená postava a pro sebe se usmívala. Uměla číst myšlenky, nevyslovená slova i každé hnutí mysli, a tak věděla, že síla tří vědem již dlouho nevydrží a pak budou mít co dělat, aby spasily alespoň vlastní životy. A na tu chvíli se již velice těšila.

"Stály jsme tam tři," řekla žena. Zlaté vlasy měla schované pod kapucí a její pohled byl podivuhodně prázdný. Všichni hosté napjatě poslouchali. Žena přerušovala své vyprávění jen na tu chvíli, kdy hostinský doléval sklenice.

Muži na ni hleděli, aniž by ji při tom hltali očima. Byla krásná, byla žena a byla sama. Jenže byla nejen elfka a čarodějnice - to by mnohým nevadilo - ale ten prázdný pohled zaháněl i touhu jenom si k ní přisednout blíž, natož se jí třeba jen lehce dotknout. A žena dál pomalu usrkávala svařené víno a přitom hleděla kamsi mimo ně.

"Stály jsme tam tři," pokračovala žena, "a naše vůle již ochabovala. Neměly jsme už víc sílu. A konec konců, už na tom ani nezáleželo. Nepřátel bylo mnohem více a pokud je cizí moc dokázala udržet pohromadě a přimět ke stále novým útokům přes mrtvoly svých druhů, bylo jasné, že nás dříve či později prostě vybijí.

A proti temné síle jsme tam stály jenom tři a jich - jich bylo moc. A tak přišel čas použít kouzel k vlastní záchraně a ponechat gardisty jeich nevyhnutelnému osudu."

Tři sestry, jedna od druhé téměř k nerozeznání. Alduin má krásné modré oči, Nimlith ráda pozoruje východ slunce a Linden brzy zemře. Otrávený černý šíp ji jen lehce škrábne na ruce, ale i to málo bude stačit. A pak se Alduin i Nimlith dají na útěk, na chvíli zmizí cizím očím v oblacích magie a dostanou se až na okraj lesa.

"Nechaly jsme za sebou úzký hřeben celý posetý rozsekanými těly. První stromy pohladily větvemi naše tváře a my běžely dál. Nimlith už téměř nemohla. Zabít jediným pohybem ruky a vyřčením zaklínadla ty nejhorlivější pronásledovatele nebylo nic těžkého, jenže jsme už obě vydaly téměř všechnu sílu a skučení umírajících vlkodlaků k nám přilákalo pozornost dalších nepřátel.

A pak se proti nám rozjela postava zahalená v černém plášti, pro kterou nebylo tajemstvím nic a uměla číst ve všech srdcích."

Když Linden umírala, patřily její vzpomínky elfím lesům. Jsou něčím úplně jiným než lesy ve světě lidí, třebaže se jim na první pohled podobají. Jenže když lidé řeknou les, myslí tím prostě místo, kde roste více stromů blízko sebe. Elfí les je ale něčím víc než jen jednotlivými stromy, má svoji vlastní duši.

Linden nezapomněla ani na dobu, kdy se učila porozumět kouzlům, protože byla přesvědčena, že silou magie může pomoci ve věčném zápasu dobra a zla. Proto později vstoupila do Řádu, proto pomáhala tahmúdskému knížeti společně zastavit temný příval šířící se ze země Kai.

Vzpomínala i na muže, se kterými se za nocí procházela mýtinami a v jejichž objetí pak usínala na polštáři uschlého mechu. Smrt jí setřela vnímání času a ona si teď nemohla vzpomenout, který z těch mužů byl první a který poslední. Všichni byli stejní, vše splývalo a pokud si dobře pamatovala, vše to bylo moc krásné.

Jenom otrávená rána strašně bolela a jed, který se zatím šířil celým tělem, způsobil, že se chvěla v křečích a zemřela s očima plnýma slz.

A vlkodlaci dál zběsile vyli.

—

Linden, Alduin a Nimlith. Tři sestry, od sebe téměř k nerozenání. Linden ráda pozorovala východ slunce, Alduin má krásné modré oči a Nimlith brzy zemře. Temná postava zahalená v kápi vyšle příkaz a vlkodlak skočí.

Ještě dříve, než Alduin švihne svým stříbrným mečem a rozetne bestii na dva kusy, stihne příšera prokousnout Nimlith hrdlo. Rudá krev vytryskne...

"Nimlith zemřela rychle a sotva si vůbec měla čas uvědomit, že její život končí. Nevzpomínala na elfí lesy, na Řád a ani na milence uléhající vedle ní. Život z ní vyprchal s poslední krůpějí krve a její duše odešla do zahrad Pána spánku, kde věčně voní květy, šumí fontána a nikdo neumírá.

Ale myslím, že i v blažené zemi bude její duši stále strašit příšera se žlutými vyceněnými zuby a mrtvolným dechem," řekla žena a uhladila si rukou své zlaté vlasy. Hostinský před ni mlčky postavil další pohár vína a za okny dál skučela vánice.

—

Štvanice pokračovala. Bitevní pole už dávno opustil poslední živý bojovník a jenom krkavci tiše kroužili nad rozsekanými těly. Ztemnělé nebe pokrývala hustá bílá mračna; jako kdyby hvězdy nechtěly hledět na dole se odehrávající krveprolití a raději skryly své tváře.

Alduin, Nimlith a Linden. Nimlith měla krásné modré oči a Linden ráda pozorovala východ slunce. A Alduin...

Zoufale se brodila sněhovými závějemi. Obyčejný člověk by už dávno v sobě nenašel sílu jít vpřed, ale ona byla elfka a nadto čarodějnice. Vytí vlkodlaků postupně ustávalo a i bojovnost horalů pomalu vyprchávala. Jako kdyby temná vůle, která je všechny řídila, na chvíli polevila ve své pozornosti a soustředila se jinam.

Když Alduin vykročila ze závěje na lesní pěšinu pokrytou navátým listím, na chvíli se v ní probudila naděje a ona si myslela, že je zachráněna. Nebyla sice v kraji elfů a tak ten les měl stěží svoji duši, ale přesto jí rudé listí pod nohama dodávalo pocit bezpečí.

Na cestě před ní se však náhle objevila postava zahalená v černém plášti. Dvě vůle se střetly.

Nevnímaly vánici kolem sebe, když se navzájem poprvé po dlouhé době změřily svýma očima. Kdysi se už poznaly. Vždycky na ní bylo něco divného, ale dokázala to dlouho skrývat. V umění přetvářky neměla sobě rovna a pak, všichni ji obdivovali, protože byla nejnadanější. Už dlouhá léta se nenarodil nikdo, kdo by se jí mohl rovnat. Její tři sestry vládly mnohými dovednostmi, ale Kirim znala mnohem víc. Jenže...

"Neunikneš," řekla zahalená postava a z jejích očí vyšlehl blesk. Alduin s námahou pozvedla ruce v obranném gestu a blesk zmizel. Zachvěla se a pomalu ustoupila o několik kroků, jako kdyby se chtěla dostat z dosahu své protivnice.

"A i pokud bys unikla, já již přečetla všechny tvé myšlenky, city i nevyřčená slova. Nepoznáš už nikdy klidný spánek, každý tvůj sen bude strašlivou noční můrou. Modli se a pros o to, abych tě nyní zabila, nebo tě jinak nechám jít."

"Ne, to ty si nyní přej vlastní smrt," odvětila Alduin. Náhle jako by ožila a získala odněkud novou sílu. "Pokud čteš cizí myšlenky, ztrácíš své vlastní. Je to stejné jako při pohledu do zrcadla. Nemůžeš číst utrpení v cizích srdcích, aniž by se neodrazilo a nezasáhlo i tebe. Propadni se do nicoty, která je ti souzená, a zapomeň alespoň na chvíli na zlo, které tě provázelo."

Postava v kápi zakolísala. Zdálo se, že pro změnu teď zase ona couvá. Jako kdyby přecenila své síly a uvědomila si to příliš pozdě, zoufale v sobě sbírala poslední zbytky své vůle.

Alduin švihla před sebe stříbrným mečem a jednou ranou rozetla kápi od shora až dolů. Obě poloviny černého závoje padly tam, kde rudé listí zvolna přecházelo do bílého sněhu. Kolem ramen vědmy se rozlily husté zlaté vlasy. Byla od Alduin téměř k nerozeznání.

"Elfích kouzel znalá a přesto jsi se dala do služeb zla, sestřičko," řekla Alduin trochu smutně. "Nemohlas poznat radost a nezbylo v tobě nic než touha po moci. Ať jsi šla kamkoliv, všude tě provázel stín. Jenže ve světě jsou ještě jiné síly než ty, které vzýváš. Tolik jsi toho znala a tohle jsi nepochopila?"

Zvedla meč k dalšímu úderu a ve stejný okamžik vyšlehl Kirim z očí blesk.

Alduin, Linden a Nimlith. Nimlith zemřela, Linden zemřela a Alduin zemře.

"Ale přece jenom jste to přežila, paní," řekl hostinský. "Nemusíte se trápit tím, že jste se dala na útěk a ponechala ty muže jejich osudu. Naopak, stateční bojovníci by před vámi s vděčností měli padat do prachu, když jste se odvážila postavit přívalu ze země Kai. Vaše sestra neměla pravdu, věřte, že i všechny noční můry po čase zmizí. Jak jste správně řekla, ve světě jsou i jiné síly než jenom ty zlé. Každý z nás někdy zemře, ale hlavně, že jste ten boj přežila."

"Samozřejmě, že jsem přežila," odvětila pomalu žena. "Vždyť jsem také stála na druhé straně."

Prázdným pohledem přejela po hospodě. Všichni muži znehybněli a nikdo se neodvažoval pohnout ani dlouho poté, co Kirim dopila víno a s pokrčením ramen vyšla přímo do zuřící vánice. A sníh stále padal.

ilustrace Jarda Kocourek

Zahrada duchů

Vladimír Šlechta

Vítr s praskotem probíral koruny stromů a přehlušil šelmy, které přešlapovaly v houštině. Ve skutečnosti to nebyl vítr, ale větrný vír. Už padesát kroků od rozcestí se nepohnuly ani nejtenčí větvičky vrásčitých dubů i štíhlých břízek. Vítr se nikdy nevzdaloval od rozcestí a ačkoliv neustále rval z větví zelené listí, nezdálo se, že by to stromům nějak vadilo. V okolí rozcestí byla dokonce vegetace bujnější než jinde.

"Už vybral?" zeptal se medvěd, který stejně jako většina medvědů špatně viděl a navíc měl místo pravého oka jen jizvu.

"Ne, ještě čte," řekl šedý vlk s bílou skvrnou na pleci. Mluvili spolu řečí lidí, protože nářečí medvědů a vlků jsou navzájem obtížně vyslovitelná. Varad mezitím slabikoval nápis na obelisku: POJEDEŠ-LI ROVNĚ, ZAHUBÍŠ SEBE I KONĚ.

"Přesněji řečeno, zdá se, že čte," upřesnil vlk. "Pokud umí číst."

Varad shledával v paměti písmenka, která ho kdysi dávno učil tlustý a mrňavý kněz. Potil se ve žluté prošívanici s přišitými loketními chrániči. Byla těžká a dlouhá, aby v boji chránila i kolena, a teď, když seděl v sedle, mu její červený lem dosahoval až k jezdeckým holínkám. Blížil se k předělu, k území, kontrolovanému Arveny, a tak měl oblečenu kompletní zbroj: košili z bronzových šupin, přetaženou přes prošívanici, špičatou varjažskou přilbici s chráničem nosu na hlavě. Kudrny, deroucí se zpod přilbice, měly kaštanovou barvu a pot z nich stékal do prstýnkových vousů. Široký meč visel Varadovi na zádech, štít a toulec s lukem a šípy u sedla.

POJEDEŠ-LI VLEVO, ZŮSTANEŠ NAŽIVU, ALE ZAHYNE KŮŇ, zněl spodnější nápis. Varad ho pro jistotu přečetl nahlas.

"Slyším ho," zahučel medvěd. "Umí číst. Je to náš člověk."

Liška mlčela.

POJEDEŠ-LI NAPRAVO, ZAHUBÍŠ SEBE, ALE KŮŇ ZŮSTANE ŽIV, stálo na kamenné desce až vespod a písmena se ztrácela v trávě. Kůň se plašil, větřil šelmy a bál se jich.

Tohle byla výzva. Varad jednou, dvakrát pootočil koně na místě a pak vecválal do prostřední cesty. Medvěd postrčil vlka čenichem: "Běž!"

Prostřední cesta nebyla cestou, po které by se dalo cválat. Varad projel větrným vírem a jehličky proudícího vzduchu jej zamrazily jako zlá předtucha. Zvolnil. Ostražitě se rozhlížel. Po obou stranách se černala houština a špice mladých smrků z ní trčely jako arvenská kopí. Stezka se klikatila mezi poházenými balvany a loužemi se zahnívající vodou.

Z temného houští se vymrštil přízrak a dopadl koni na šíji. Kůň nepadl hned. Couvl a pak těžce dosedl na zadek. Dost času na to, aby Varad tasil meč, řal po vlkovi a pak vytrhl nohy ze třmenů dřív, než se kůň položil na bok.

Z rozervaného koňského hrdla tryská krev. Okolní keře jsou jí zacákány, kůň hrabe kopyty a jeho pohyby malátní. Vlk mu s hlasitých chřupnutím překusuje vaz.

Okolní les je stále týž, jen Varad pět kroků od koně napřahuje meč. Nikdy ještě neviděl tak obrovského vlka. Ten, šedivý, s bílou skvrnou na pleci, se předními nohama opírá o bok koně, zaklání hlavu a výhružně vrčí.

Sedlový vak s jídlem při pádu přelétl dopředu. Stačí krůček, dva, Varad podebírá hrotem meče provaz, který vak poutá k sedlu. Lehkým pohybem zápěstí ho přeřízne. Vlk se přikrčil ještě víc, ale to už Varad uchopil vak za cípek a přitáhl ho k sobě.

"Nedostals mne," řekl vlkovi. "Nedostals mne a kletba se nenaplní."

Couval dál tou cestou, ve které umírali koně i jezdci. Vlk jej sledoval bez pohnutí. Když muž zmizel za ohybem cesty, vyběhla z houštin vlčice s vlčaty a začala rvát maso z kouřícího koňského těla.

Varad šel dál. Jeho jezdecké boty nebyly šity pro dlouhé pochody, meč v pěsti i vak s jídlem na rameni těžkly s každým dalším krokem. Usedl na vyvrácený kmen, ležící napříč stezky, Sundal přilbici a vodou z louže si omyl zpocenou tvář. Pak dýkou ukrojil kus uzeného masa, ulomil chléb a jedl. Z lesa vyšla ryšavá liška, podívala se na něj, přeběhla stezku a opět zmizela v křoví.

Podruhé se objevila na druhé straně stezky a mnohem blíž. Varad položil ruku na jílec meče, ta liška byla veliká, velká jako lovecký pes. Potřetí mu promluvila přímo za zády:

"Prosím, prosím, mladý pane. Dej mi taky něčeho zakousnout." Její řeč byla naprosto srozumitelná, prokládaná hrdelním skojíkáním, které znělo jako vzlyky.

Varad nikdy předtím nepotkal mluvící zvíře. Nicméně už o nich slyšel dost a tak věděl, že s takovými je lépe být zadobře. Hodil lišce maso s chlebem, které držel v ruce:

"Na, vezmi si, sestřičko."

Liška kousla do masa jen ze zdvořilosti, před chvílí se nacpala horkých vnitřností z mršiny Varadova koně, byla sytá.

"Dobře jsi udělal, žes mě nakrmil. Odvděčím se ti. Řekni, kam cestuješ? Co hledáš? Po čem pátráš?"

Varad nastražil uši. Ano, takové věci se stávaly. Napadlo ho, že má neuvěřitelné štěstí: dáš kus masa a vrátíš se domů jako vítěz!

"Hledám ptáka se zlatým peřím," řekl. Liška mlčela.

"Hledám ptáka se zlatým peřím," zopakoval. "Můj otec chřadne, den za dnem ztrácí sám sebe. Nepomáhají modlitby Kristových kněží. Z lesů vyšli služebníci starých bohů a řekli, že kdyby můj otec uslyšel zpívat toho ptáka, znovu by získal vůli žít."

"Jsi na dobré stopě," řekla konečně liška. "Toho ptáka má král Kasil z města Ildur."

"Pak mám tedy štěstí," řekl Varad.

"Máš za něj co nabídnout?"

"Promluvím s králem Kasilem. Pár zlatých mincí mi ještě zbývá."

Liška se naříkavě rozesmála. "Pták se zlatým peřím není na prodej, člověče. Nech mince mincemi. Když uděláš, co řeknu, pták bude tvůj."

Šel za ní tou křivolakou cestou. Stíny se dloužily, až zalehly stezku a obloha se pokryla šedou mázdrou. Liška se ohlédla: "Pojď za mnou, člověče."

Prodíral se houštinou a větvičky mu do krve rozškrábaly ruce, kterými si kryl obličej. Později vešel pod koruny prastarých dubů, klopýtal o kořeny a balvany, skryté ve stínech, a polohlasně klel. Potlučený, s nohama obolavělýma z jezdeckých bot stoupal vzhůru, až konečně vyšel ze stromů. Tvář dorůstajícího měsíce stříbřila krajinu.

"Maria panno, Bohorodičko!" vyjekl. Tohle bylo jedno z míst, zakázaných Pánem.

Pahýly stromů, otesané do podoby mužských orgánů, trčely k měsíci, jako by ho chtěly oplodnit. Jiná torza stromů, ověnčená čerstvými květinami. Obrovská lebka jakéhosi tura, položená na nízkém skalisku. Věděl, proč ho liška vede právě tudy, někde poblíž se nalézala Zahrada duchů, místo, které Pán ponejprv vyjmul z nicoty a pak se v něm nejprve učil tvořit svět. Odsud je blízko kamkoliv, kam jen by chtěl člověk dojít. Ale je to nebezpečné místo pro nesmrtelnou duši.

Ještě dlouho pak šli, než liška řekla: "Je čas, aby sis odpočinul. Lehni si a spi." Zul boty, podložil hlavu vakem.

Spal neklidným spánkem. Zdálo se mu, že se liška vedle něho baví s nějakým jiným zvířetem. Toho druhého neviděl ve snu dobře, ale podle krákavého hlasu to byl zřejmě nějaký velký pták.

"Už zase taháš člověka do našich záležitostí?" krákal ten druhý.

"Hleď si svého a odleť," syčela liška. "Potřebuje si odpočinout, šel celou noc."

"Odpočinout! Odpočinout! Už brzy bude odpočívat, že se mu to ani líbit nebude! Jako všichni ti, které jsi vedla."

"Nastydls, že tak chraptíš, bratříčku?" zeptala se liška ve snu. "Nějak špatně slyším."

"Tolik už jsi jich vedla, hloupá," ozval se ten druhý hlas blíž, téměř na dosah. "A všichni-"

Vzápětí vykviknutí, Varad se vymrštil a sáhl po meči. Černý stín odlétal do korun stromů, liška se vracela s tlamou plnou peří.

"Minula jsem," zakňučela. "Příště budu rychlejší. Spi dál, člověče."

+++

Něžně mu olízla tvář. Probudil se a zamžoural po řídkém bukovém lese, zalitém sluncem. Liška vzala jezdeckou botu do zubů a zatřásla s ní: "Vyrazíme!"

Okraj lesa byl na dohled. Za ním se prostírala pláň, svažující se od nich, k východu, mírně dolů. Mohli ji přehlédnout na velkou vzdálenost, domečky, obdělaná políčka i lidi s jejich dobytkem, malé jako mravence. Na severu, asi čtyři dostřely z luku od okraje lesa, leželo město.

Zdálo se, že je situované tak, aby chránilo osídlenou zemi před útokem z lesa. Zemina, vytažená z příkopů, byla navršena na valy, zakončené palisádou. To město vypadalo velice silně a velice nedobytně. Jak mohl Varad posoudit, vedla do města jen jediná brána, zřejmě na východě, na místě nejvíc odvráceném od lesa. Kupecká cesta vedla podél lesa a zahýbala za roh valu.

"Město Ildur," řekla liška. "V něm sídlí král Kasil. Má smlouvu s Arveny, ale není jejich vazalem. Jeho území se táhne půl dne jízdy na východ a půl druhého dne na sever."

"Slyšel jsem už jeho jméno. Společně s mým strýcem kdysi bojoval u pramenů Bělé proti Arvenům. On má ptáka se zlatým peřím?"

"Ano," zajíkla se liška.

"Tedy sejdu dolů a požádám ho o něj. Je přítelem naší rodiny. Neodmítne."

"Není již přítelem. Tvoji starší bratři u něho byli a pokusili se ptáka uloupit. Usmrtili několik bojovníků, když se probíjeli zpátky přes bránu."

"Jsou moji bratři naživu? Znamená to, že oni ptáka se zlatým peřím nemají?"

"Ano," sklapla liška čelisti. "Ne. Ale my zlatého ptáka dostaneme. Čekej ještě, až nastane naše chvíle."

Varad se převrátil na záda. Do úst vsunul stéblo trávy a sledoval plující oblaka. "Kdybych byl se svými bratry," uvažoval, "mohl být pták už náš. Ve třech bychom to dokázali. Ale možná, že bychom byli přecenili své síly a teď už by naše mrtvoly ohlodávali krkavci."

Na cestě, kousek od nich, vyšla ze zákrutu podivná skupina. Kupec, za ním šlo několik neklidných koní, naložených vaky, a kolem nich obíhal veliký pes, podobný vlku. Zvláštní bylo, že kupec jde pěšky a kromě psa nemá žádný doprovod.

Cesta vedla kolem výběžku lesa, kde se tiskl Varad k zemi. Mohl si kupce prohlédnout. Byl to Arven, jeden z těch snědých šikmookých nájezdníků, kteří před dvěma desítkami let uchvátili tuto zemi. Tenhle se zdál být ještě menším, než ti ostatní. Na hlavě měl huňatou čapku z rysí kožešiny se vztyčenýma rysíma ušima, z ramen mu splýval žlutohnědý plášť s černými skvrnami. V jeho pohybech bylo cosi zvířecího, co chvíli se předklonil tak hluboko, že se rukama dotkl země, jako by ho krátké nohy špatně nesly. V tom jeho klesání nebylo kupodivu nic nepřirozeného, tak bylo plavné a samozřejmé. Koně za ním nechtěli jít, očividně z něho měli větší hrůzu než z vlka, který je hlídal, aby se nerozprchli po pláni.

Liška přimhouřenýma očima sledovala kupce, jak se vzdaluje směrem k městu a zachází za roh valu. "Přišel tvůj čas," řekla pak. "Vejdeš do města, stráže tě tam vpustí. Najdeš cestu do králova domu sám, já s tebou jít nemohu. Vejdeš, nikdo tě nezadrží. Zlatý pták je v trůnní místnosti. Není přivázán,

přesto neuletí. Ty ho musíš dát do klece. Použiješ dřevěnou klec, jinak s tebou bude zle. Zakryješ ji plátnem, aby lidé ve městě nepoznali, co neseš, a vrátíš se sem."

Varad vstal. Nohy, odřené z jezdeckých bot, ho bolely, ale jak šel, bolest se vytrácela, až se stala celkem snesitelnou. Připadal si maličký proti městským hradbám, vysokým až ke špičkám palisád jako šest mužů postavených na sebe. Sel, až jej v městské bráně zastavilo ratiště kopí, napřažené přes cestu.

"Kdo jsi?" zeptal se strážný. Varad se rozhlédl. Stál mezi dřevěnými strážnými věžemi, jeden muž v bronzové přilbici a bronzem pobitém kožené pancíři mu svým kopím zahradil cestu, další dva ho pozorovali, co se bude dít.

"Jsem Varad, svobodný muž z království krále Abora za předělem," řekl pokojně. "Vlk mi zabil koně a chci si koupit jiného." Velitel stráže pokývl a kopí se odtáhlo. Mohl jít dál.

Město Ildur bylo postaveno pro mnohem méně lidí, než v něm přebývalo. Poddaní i nevolníci z jiných zemí prchali právě sem, protože král Kasil žil s Arveny v míru a platil jim poplatky jen zdvořilostní. Původně široké ulice mezi pěknými roubenými domy zužovaly teď přístavby, předsunuté krámky a dílny řemeslníků. Kováři, platnéři, soukeníci i pekaři byli těmi nejlepšími, jaké si jen člověk mohl přát. A chodců bylo v těch úzkých uličkách požehnaně. Muži, vysocí a hrdí, na sobě měli většinou oděvy podobné zbroji. Ženy v jemném plátně se honosily obnaženými pažemi a hlubokými výstřihy. Všude okukovaly děti, sebejisté, dobře živené. Celé město bylo jedním velikým tržištěm.

Stráže před domem krále stály zpříma, ale jejich oči byly slepé. Varad nejprve jednoho strážného oslovil, ale ten nezareagoval. Strčil do něho tedy, strážný zavrávoral a mátožně se postavil do původní pozice. Varad prošel dveřmi, aniž ho někdo zastavil, nebo oslovil.

Liška už mezitím šmejdila mezi znehybnělými postavami v trůnní místnosti. Král, jeho pobočníci, sluhové, souložnice i otroci stáli nebo seděli v co možná nejpohodlnějších pozicích a spali s otevřenýma očima. Zlatý pták na opěradle židle si probíral pírka v letkách. Liška se prosmykla až k němu.

"Jsi zrůda!" zasyčela nenávistně. "Jsi nestvůra!"

Zlatý pták jen lhostejně mávl perutěmi a přelétl na rameno králově milostnici. Velký byl asi jako tetřev, ale tvarem křídel se spíše podobal dravci. Liška se schovala do temného kouta, protože Varad přicházel.

Během krátké doby, ve které procházel královým domem, si Varad zvykl na nehybné postavy a přestal si jich všímat. Přehlédl trůnní místnost, sloupořadí podpírající trámový strop, pestře omalované a vyzdobené řezbami lilií a holubic. Hbitým pohybem shrábl z ramene milostnice ptáka a přehodil přes něj ubrus, který našel v jídelně. Pohled mu padl na dvě klece, visící za trůnem, na němž seděl spící král. Jedna byla z vrbových proutků a ta druhá z pozlacené mědi. Poslušen příkazů začal cpát ptáka do dřevěné klece, šlo to špatně, protože byla příliš malá. Pták se pod ubrusem kroutil a dotčeně tíkal.

"Nebyla by lepší zlatá klec pro zlatého ptáka?" ozval se za ním hlas, jako když přede kočka. Prudce se otočil. Arvenský kupec se šikmýma očima se na něj usmíval, ale štětičky rysích uší na jeho čapce se ježily. Varad pustil dřevěnou klec a hrábl po meči. Kupec se opřel jednou rukou o sedadlo prázdné židle a otevřel tlamu plnou špičatých zubů.

"Zlatou klec pro zlatého ptáka," zavrněl. Skvrnitý plášť i huňatá čapka se rozplynuly a před princem se krčil ke skoku mohutný rys, děsivý a nelítostný jako všichni řemeslní zabíječi.

"Zlatou klec," přikázal.

Ztuhlé postavy se začaly pohybovat a protírat slzící oči. Varad v panice ustoupil až ke stěně místnosti, ale byl si jist, že se zlaté klece ani nedotkl. Liška za jeho zády strhla ubrus a zlatý pták se rozkřičel. Byl to zvuk lahodný, konejšivý jako cinkání stříbrných zvonků, ale pro Varada přišel nevhod. Milostnice krále Kasila zaječely, pobočníci přiskočili k Varadovi, vylomili mu z pěsti meč, zkroutili ruce za záda a srazili jej na kolena před krále.

"Kdo jsi a jak jsi se sem dostal! Mluv!" zahřměl král Kasil.

Varad vykřikl bolestí, jak mu pobočníci lámali ruce z kloubů. "Jsem Varad, synovec tvého přítele, králi," zavzlykal a z rozkousnutého rtu mu stékal pramínek krve. "Přišel jsem tě požádat o pomoc!"

Král Kasil pokynul a dovolil Varadovi vstát: "Před několika dny za mnou přišli dva mladí muži, vloudili se do mé přízně a pak se mi pokusili ukrást ptáka se zlatým peřím. Ten mladší ti byl podobný, jako se podobá bratr bratrovi. I ty jsi zloděj!"

"Nepřišel jsem jako zloděj," pohodil Varad vzdorně hlavou. "Vešel jsem za dne a chtěl jsem tě o ptáka se zlatým peřím požádat. Můj otec, král Abor, zemře, když neuslyší jeho zpěv. Všichni jste spali, když jsem vešel. Přišel jsem za dne a nic jsem neuloupil, nejsem tedy zloděj!"

"Ten mladík má pravdu,"vykřikl vzrušeně jeden z pobočníků. "Podívej, králi, na stín! Poledne minulo v jediné chviličce a my jsme si toho ani nevšimli!"

Král Kasil se posadil na trůn a podepřel si bradu pěstí: "Vešel jsi chráněn kouzlem. Ošálil jsi nás, omámil. To je mi líto. Spojil ses s nečistými silami. A teď slyším, že věříš, že zpěv zlatého ptáka uzdraví tvého otce. Kdo to Aborovi poradil?"

"Služebníci zapovězených bohů," šeptl Varad a sklopil hlavu.

"Stydím se za tebe, mládenče," řekl král Kasil s opovržením. "Stydím se i za tvého otce, krále Abora, který byl jeden z těch, kteří nejdříve přijali Kristovo učení. Teď naslouchá šepotu ďábla. Jsi čarodějník a jako čarodějník skončíš. Nechám ti vybrat: chceš být upálen nebo radši roztrhán koňmi?"

Varadovi stékaly po skráních krůpěje potu a ticho přerušovalo jen hlasité oddechování souložnic, vzrušených představou popravy a mučení. Pak se znovu ozval vrnivý hlas.

"Mladík nasadil život, aby dostal zlatého ptáka, králi. Nasadí jej znovu. Pošli jej do Gomeru pro koně se zlatou hřívou, po kterém toužíš. Přivede ti koně a ty mu za něho dáš zlatého ptáka. Nic neztratíš."

Varad se pokradmu ohlédl. Rys stál opět vzpřímený na zadních, strakatý plášť se kolem něj vlnil jako mlžný opar. Jen jeho oči byly spíše očima kočky než očima snědého nájezdníka. Ten hlas měl zvláštní účinek. Hned, jak zazněl, tlak na Varadových zápěstích povolil a on si mohl srovnat ramenní klouby do lůžek. Potom král Kasil vstal, zvedl ze země Varadův meč a podal ho Varadovi jílcem napřed:

"Jeď, Aborův synu, přiveď mi z Gomeru koně se zlatou hřívou a dostaneš ptáka se zlatým peřím." Jeho oči se už zase podobaly vlhkým kamenům.

Těžká tlapa dopadla na Varadovu paži a on i přes prošívanici ucítil bodnutí drápů: "Vezmi si jednoho z mých koní, človíčku. Toho nízkého ryzáka bych ti doporučoval."

Varad vzal meč a šel. Nikdo mu nebránil. vyvedl ryzáka, vsedl na něj a vydal se k bráně, lidé ho obtékali, jako obtéká řeka osamocený balvan. V bráně stáli stejní vojáci, pokynul jim a oni jeho pozdrav přátelsky opětovali. Otočil koně k západu, na cestu, která vedla napříč Kasilovou zemí do Gomeru.

Plochá krajina se rozevírala do daleka. Z původních dubin a bučin zůstal jen tu a tam háj nebo osamělý strom. Z hlavní cesty vycházelo mnoho odboček k osadám a u všech byl vztyčen Kristův kříž. Jen výjimečně se z kopřiv nořila povalená těla starých bohů. Podél cesty se stále znovu objevovaly roubené domy s doškovými střechami. Na políčkách žloutla pšenice. Nevolníci se zastavovali a prohlíželi si cizince. Tato země žila v příměří s Arveny, ale ve stálém strachu z nich. Každý svobodný a ozbrojený muž pro ty lidi znamenal kousíček naděje.

Trvalo dlouho, než Varad dojel někam z dosahu zvědavých očí. Ve stínu dubového hájku sklouzl ze sedla a začal rozbalovat sedlové vaky. Předměty, které tam byly, pokládal do trávy u cesty.

Váčky se solí. Štůčky jemného plátna, bílého i namodřeného. Bronzové šperky. Cizelovaná dýka, hodící se spíše než jako zbraň pro označení hodnosti.Věci, které kupci nabízejí na výměnu.

"Bratříčku," pohladil Varad nízkého ryzáka, "komu jsi patřil ještě dneska ráno? Kdo tě sedlal, když z lesa vyšli démoni a zahubili ho?"

"Nerozumí ti," řekla liška, která vyšla ze stínů.

"Kuš!" kopl po ní Varad, ale nezasáhl ji. "Zavedla jsi mne do pasti!"

"Takhle vypadá past?" zeptala se potměšile svým zajíkavým hlasem a dokonce se i posměšně zatvářila. Její zvířecí obličej měl pozoruhodné mimické možnosti. "Zdá se mi spíš, že jsi svobodný a že ti patří kůň a spousta věcí, kterých si vy lidé ceníte."

Byla to pravda. Ale Varad se cítil podvedený.

"Chceš snad získat zlatého ptáka zadarmo? Pro nic a za nic?" To byla také pravda. "Člověče," štěkla liška a znělo to jako smích. "Támhle v tom ranci cítím chléb a maso. Rozbal to, dej mi kus, ukážu ti pak studánku s vodou."

+++

Plochá země krále Kasila přešla do zalesněných pahorků, pastviny a pole se staly méně obvyklými a skryly se uvnitř bukových lesů. Kristovy kříže byly vystřídány ověnčenými stromy. Tohle už nebyl Ildur, ale stále ještě nezačal Gomer. Neúrodná krajina nepatřila nikomu a ti, co v ní žili, museli mít dost odvahy, aby se dokázali spolehnout jen sami na sebe.

Sloupek kouře mezi zelenými vrchy zahlédl Varad až po poledni. Postavil se ve třmenech a zaclonil si oči. Šedobílá nitka se v bezvětří odvíjela přímo vzhůru a rozpíjela se v modři oblohy. Znamenala jen jedinou věc.

"Někdo potřebuje naši pomoc," řekl Varad. Odepjal od hrušky sedla svou špičatou přilbici, narazil si ji na hlavu a přitáhl řemínek pod bradou. Povytáhl meč z pochvy. Zavrtěl hlavou:

"Někdo nás potřebuje."

"Nemáme čas na nic takového!" štěkla liška. "Neopouštěj cestu!"

Varad sáhl pro silné rukavice, zastrčené za opaskem, a pleskl jimi koně mezi uši: "Jeď!"

"Stůj!" křičela za ním liška. "Tohle není naše záležitost!"

Cválal po skrytých pěšinách, které vyšlapali lidé i zvířata. Nechal se vést kouřovou nitkou, která se záhy změnila v kouřový sloup. Stromy se prosvětlily a on zvolnil. Pach spáleniny jej udeřil do nosu, byla v tom hořící tráva, dřevo, ale i škvařící se maso.

Zemnice byla vybudována stranou od prastarého, rozložitého dubu, ale stále pod větvemi, takovéhle stromy poskytovaly magickou ochranu. Byla zpola zapuštěná do země a pokrytá zelenými drny. Hořela kolna a stáj o kousek dál, hořící krov již propadl dovnitř a plameny sežehly dubové listí tam, kde stoupal žhavý kouř. Hořelo i vzdálenější políčko s pšenicí, v tom bližším dupalo a spásalo je pět vysokých arvenských koní s uzdami zdobenými stříbrem a se sedly z vlčích kůží. V ohradě pobíhalo pár vyděšených dobytčat, z větví dubu visela nízko nad zemí za ruce dvě lidská těla.

Nízký ryzák ucítil pach krve a ustoupil stranou. První mrtvola ležela hned na kraji lesa, podle postavy mladá dívka. Obličej v trávě a v zádech dva šípy s černým opeřením. Deset kroků od ní chlapec s tváří zalitou krví a s očima otočenýma v sloup. Pak Arven, malý snědý chlapík, v břiše vražený lovecký oštěp. Místní lidé nedali svou kůži zadarmo.

Varad zvolna objížděl zemnici. Soustředil se na studnu s napajedlem. S hlavou podloženou sedlem tam ležel do pasu nahý Arven s ramenem ovázaným zakrvácenými hadry. Otočil propadlou tvář se zplihlými vousisky po příchozím, ale ten se naklonil v sedle a prosekl mu hrdlo dřív, než stačil vykřiknout.

Pak uslyšel smích. To se smáli dva Arveni, zápasící na druhé straně zemnice s velikou ženou. Zpocení, prostovlasí, dlouhé černé vlasy spletené do copánků, oblečení do zbroje z kovových destiček a do kalhot z koňské kůže. Rvali nešťastnici za vlasy, trhali z ní šaty a bili ji krátkými bičíky. Povalili ji na zem, jeden jí držel ruce za hlavou a druhý zaklekl stehna.

Varad pobídl koně. Znovu se naklonil v sedle a řal do hlavy toho, který držel ženu za ruce. Druhý muž se nečekaně mrštně prosmykl pod

ryzákovým břichem, chytil udidlo a trhl jím. Ryzák klopýtl a Varad mu přeletěl přes hlavu, div se nenabodl na vlastní meč. Dvakrát se převalil a z kleku sekl po svém protivníkovi. Ten mezitím tasil zakřivenou šavli a výpad hravě odrazil.

Stáli proti sobě, muž proti muži. "Ejá!" vykřikl Arven a zasmál se. Zkusmo pročísl vzduch před Varadem. Pak provedl dlouhý a komplikovaný pohyb, opsal čepelí šavle vlnovku, která mířila na Varadovo hrdlo, ale když se Varad zakryl, sjel dolů a sekl po nohách. Varad uskočil, ale ne dost rychle. Ostří mu přejelo stehno jako závan chladného vzduchu.

"Anter en-orko grä!" vykřikla za Arvenovými zády liška. Arven zaváhal a hodil letmý pohled přes rameno. Varad mu vbodl meč do prsou. Hrot sklouzl do mezery mezi destičkami brnění, přerazil spojovací článek a s prasknutím zlomil nájezdníkovi žebro. Náraz Arvena srazil do zdupané trávy.

"Za tebou!" ječela liška. Z pšeničného políčka cválal další nájezdník, koňský ohon na přilbici mu vlál. Nejel přímo k Varadovi, ale šikmo a za jízdy vystřelil tři šípy. Všechny zasáhly Varadův trup, všechny sklouzly po šupinách bojové košile. Ve chvíli, kdy Arven točil koně, vytrhl Varad ze země zabodnuté arvenské kopí a se strašným výkřikem vyrazil po nepříteli.

"Obkličte ho!" křičela liška z lesa. "Odřízněte mu cestu, ať neuteče."

Arven se rozhlédl, pobídl koně patami, přecválal políčko a zmizel v lese na protější straně.

Varad dobil oba raněné, toho, s nímž bojoval, i druhého, jemuž prve rozťal lebku. Pomohl vstát ženě, byla velká a nehezká, středních let, s velkýma rukama a vlasy barvy slámy. Téměř nahá, tělo měla pokryté podlitinami. Měla sílu a svěsila s ním z větví oba muže. Jeden byl mrtvý, ale druhý žil, naříkal, když mu Varad rovnal vykloubená ramena.

"Krvácíš," řekla liška. "Něco s tím udělej, musíme jet."

Varad sundal kalhoty a vypral je v napajedle, rozseknuté stehno sešil několika neumělými stehy pomocí jehly a hedvábné nitě, které našel v jednom sedlovém vaku. Natáhl mokré kalhoty, zatímco se žena pokoušela přivést k životu zakrváceného chlapce, který předtím ležel na okraji lesa.

Vzal svůj meč, arvenský štít a arvenské kopí. "Nemohu vám už víc pomoci," řekl pak ze sedla nízkého ryzáka. "Vezměte arvenské koně a svůj dobytek a jeďte pryč, co nejdál a co nejdřív. Oni se vrátí." Nedočkal se odpovědi ani poděkování. Otočil tedy koně a vjel do lesa.

"Proč jsi to udělal?" zeptala se liška. "Proč jsi tam jel a proč jsi zabíjel ty malé snědé lidi? Nebyl jsi nikomu zavázán a nebyl to tvůj příběh!"

"Nevím, proč jsem tam jel,"řekl Varad po chvíli. "Myslím, že jsem musel. Myslím, že to byla má povinnost."

"Liško," zeptal se pak, když znovu vjeli na cestu do Gomeru, "co to znamená anter en-orko grä?"

"To je arvensky," řekla liška. "Znamená to stočte koně doleva... Nenapadlo mne v té chvíli nic lepšího."

"Hm," řekl Varad a bolest mu zaškubala sešitou ránou, jak poposedl v sedle. "Nevěděl jsem, že mluvíš řečí Arvenů."

"Človíčku, ty nevíš ještě tolik jiných věcí."

+++

Jméno gomerského knížete znali všichni v této zemi a doneslo se i za předěl. To jméno bylo tak strašlivé, že se ho nikdo neodvážil vyslovit nahlas, dokonce ani ti, kteří se pokládali za přátele Gomeru. Jako jedni z mála se gomeřané dokázali ubránit porážce v bojích s nájezdníky i následnému zotročení. Kníže sám se stal proslulým, když před dvěma desítkami roků v rozhodující bitvě zabránil Arvenům vstoupit na své území, a co víc, dokázal jejich válečníky obrátit na útěk, jejich náčelníky zajal a ty, které nenechal upálit, donutil k uzavření výhodných smluv pro Gomer. Říkalo se, že gomerští bojovníci se dokážou přeměnit ve vlky a kníže sám je horským medvědem, který na sebe bere lidskou podobu jen občas. Nikdo však nepochyboval, že gomerský kníže, ať už je jeho podoba jakákoliv, nikdy neodpovídá na přímé jednání záludně.

Kamenné hradby gomerského hradu se temně tyčily do výše jako vzpomínka na dávnou minulost. Na jednom místě byly poškozeny sesuvem svahu, do něhož byl hrad vestavěn, ale trhlina byla vyspravena dřevěným zátarasem. Řemeslníci už nedokázali odlámat od skály tak veliké kamenné bloky, opracovat je a spojovat maltou z jílové kaše. Strážní věž se tyčila vysoko nad koruny stromů, Varad s liškou zůstávali skryti pod větvemi. Bylo dopoledne, následující den po dni, ve kterém se utkal s Arveny u lesní samoty.

"Opozdili jsme se o jednu noc," řekla liška. "Příhodná chvíle minula a my musíme čekat na jinou."

"Myslím," zazíval Varad, "že ve skutečnosti nechceme koně se zlatou hřívou ukrást, ale že chceme zjistit, zač kníže svého koně vymění. Myslím, že naše cesta v Gomeru nekončí, ale že vede ještě dál. Myslím, že já nebudu čekat. Půjdu a zeptám se knížete na jeho podmínky."

"Zatím tě ještě nedokážu ochránit," namítla liška.

"Slyšel jsem mnoho o gomerském knížeti, ale neslyšel jsem, že by na přímou otázku nedokázal odpovědět jasnou řečí."

Pobídl koně a vjel na smýcenou pláň. Jak se blížil k hradu, cítil desítky pohledů, pohledů strážných na hradbách i pohledů dělníků na polích, z nichž nikdo nebyl otrokem nebo nevolníkem, ale všichni byli svobodnými lidmi, ochotní v každé chvíli bránit svou zem i svého knížete. Nikdo z domácích lidí mu nezastoupil cestu. Kůň došel pomalým krokem až k bráně, tam Varad seskočil a přehodil mu uzdu přes hlavu. Do země vbodl arvenské kopí a uzdu k němu přivázal, odepjal meč a pověsil ho k hrušce sedla. Nikdy by nebyl něco takového udělal mimo území Gomeru.

"Jdu za knížetem," oznámil strážcům v bráně. Pokývli, jeden z nich lehkým pohybem naznačil směr a přidal se k němu. Provedl Varada dvěma prstenci mohutných kamenných hradeb i nádvořím uprostřed. Hrad dokázal

v dobách nouze pojmout půl tisícovky lidí, běžně však byla využívána jen menší část z něho.

Kamenné stěny sálu se utápěly ve stínech, světlo sem dopadalo jen úzkými průzory pod stropem z mohutných dubových trámů. Sál byl prázdný, proti jediným vstupním dveřím stálo na jeho druhém konci pouze masivní vyřezávané křeslo, na něm, schoulený k jedné straně, seděl bíle oblečený gomerský kníže a ztěžka oddechoval. Železnými skobami byl za jeho zády přichycen do kamenné stěny symbol Gomeru: uzlovitý dubový kmen s pahýly větví. Gomerský kníže nikdy nepřijal Kristův kříž.

Varad vykročil dvacet kroků do sálu a ještě jednou tolik mu jich zbývalo ke křeslu. Poklekl na jedno koleno.

"Jsem Varad, kníže, syn krále Abora ze země za předělem. Přišel jsem se zeptat na cenu tvého koně se zlatou hřívou. Potřebuji jej, abych jej mohl vyměnit za život svého otce."

Chvíli bylo slyšet jen chrčivé oddechování. Potom se gomerský kníže ztěžka postavil a opřel se o hůl, předtím skrytou za křeslem. Nejistými kroky došel až k Varadovi, vzal jej za bradu a otočil tváří ke světlu: "Ty? Ty sis přišel pro mého koně?"

Byl mohutně stavěný, vysoký, s rozevlátou hřívou rezavých vlasů a s vousy spadajícími až na prsa. Jistě ještě nepřekročil padesátý rok svého života. "Vstaň, chlapče," řekl.

Zavrávoral a zdálo se, že upadne. Varad vyskočil ze země a pokusil se ho podepřít, ale vyhublá ruka ho odstrčila: "Zatím se udržím na nohách, chlapče! Zatím žiju!"

Svou mohutnou postavou se opravdu podobal medvědovi. To jen levou nohu měl zpevněnou dlahami, to jen bolest v boku ho skláněla ke straně. Zaryl Varadovi do ramene silné prsty:

"Pojď, mládenče. Ukážu ti něco."

Vyšli do plného denního světla a teprve tam uviděl Varad zčernalou kůži na poraněné noze gomerského knížete, porušenou prasklinkami, ze kterých prýštil hnis. Polekaně sebou trhl a když se pak podíval knížeti do očí, setkal se s jeho pobaveným pohledem: "Je to jen noha, mládenče, a bez nohy se dá žít. Nechal bych si ji odříznout, kdyby to mělo smysl. Ale horší zranění je tady," sáhl si na levý bok. "Pálí mne to jako rozžhavená dýka a nechce se to lepšit. Jsem už možná příliš starý na to, aby se to zhojilo. Pojď," uchopil prince za rameno, "podepři mne tedy. Nemám syna, který by mi tu službu prokázal. Šest jsem jich měl. Zahynuli v bojích a nezůstal mi ani jediný."

Stráže i vojáci na nádvoří odvraceli tváře, aby se nemuseli dívat, jak jejich pán trpí. Varad s knížetem vešli do stájí. V prvním oddělení stálo dvanáct hnědých koní, silných a vytrvalých. V druhém oddělení podupávalo dvanáct prudkých a neklidných vraníků. Třetí oddělení patřilo běloušovi se zlatými drátky vetkanými do hřívy.

Byl obrovský. Bílý, vznešený, nádherný. Jako zjevení, která se o polednách zjevují na rozcestích.

"Tady je," mávl kníže rukou. "Miloval jsem ho víc než vlastní syny. Byl jsem hlupák, ale vím to až teď, když už je pozdě... Může to být tvůj kůň, mládenče. Přiveď mi princeznu Aureu z jezerního království a já ti ho dám. Dojeď tam a řekni si o ni, nabízejí ji každému, kdo jede kolem."

"Je nádherný," zašeptal Varad okouzleně. "Ale já jej mohu vyměnit za zlatého ptáka, který uzdraví mého otce."

"Tvůj otec má syna," zasmál se chraplavě, "ale já nemám syny. Vyplýtval jsem své syny a pokládal se za nezranitelného. Myslel jsem na to, že mohu mít dalších šest synů s princeznou Aureou... Teď zanechám svou zemi bez ochrany a Arveni už stojí na hranicích."

Otočil se k odchodu, ale ještě pokynul ke koni se zlatou hřívou: "Někdy mám pocit, že ke mně promlouvá řečí, které nerozumím."

"Kníže," chytil se těch slov Varad, "patříš ke starému národu. Setkal ses někdy s mluvícími zvířaty?"

Kníže si ho zkoumavě prohlédl. "Podle tvých slov soudím, že tě mluvící zvířata vedou ze svých vlastních důvodů. Je tedy jisté, že mi přivedeš Aureu, abych jí mohl plivnout do obličeje! Ale pospěš si, mládenče, stín vlka už jde v mých stopách!"

Vrátili se na nádvoří. Osamělý černý mrak zastínil slunce a náhle setmělý gomerský hrad vypadal jako něco kdysi velice důležité, ale teď už opotřebované a bezvýznamné. Gomerský kníže přivolal pohybem strážného v plné zbroji a opřel se o jeho rameno. Zakroutil hlavou a řekl k Varadovi:

"Za mnou nechodí zvířata, která používají řeč lidí. Mnozí z mých lidí se s nimi setkali, ale já ne. Jen jednou, jedinkrát mi přinesl havran zprávu, když můj nejmladší a poslední syn padl v bitvě daleko na východě, hluboko v arvenském území... Věděl jsem, že přijdeš, mládenče. Dnes v noci jsem nemohl spát bolestí, zdřímlo jsem jen na chvíli a ve spánku jsem tě uviděl... Jenom nevím, co ten sen znamená. Jeď, jeď a vrať se dřív, než zemřu!"

Co nejrychleji pryč! přál si Varad, když tahal kopí ze země a vsedal na koně. Mlčenliví strážci se nepohnuli, neodpověděli na pozdrav. Pobídl koně na cestu, která vedla do jezerního království. Po chvíli vyjel ze stínů horkého a oslňujícího dne, když se ohlédl, viděl, že gomerský hrad stále zastiňuje ten osamělý černý mrak. Ujížděl, pronásledován vidinou umírajícího knížete.

"Stůj!" zaštěkla na něho nakonec liška. "Zastav se, blázne, nestačím ti!"

Seskočil z koně a suchými chomáči trávy mu otíral pot.

"Co zlého se přihodilo knížeti?" zeptal se lišky.

"Zranili ho, když bojoval o princeznu Aureu, dceru jezerní královny," řekla liška. "I ty podstoupíš ten zápas."

dokončení příště

ilustrace Alois Křesala

Slovanské bájesloví

Tomáš Prokůpek

POLABŠTÍ A POBALTŠTÍ BOHOVÉ

Slované žijící na obou březích horního toku Labe a na pobřeží Baltského moře nikdy nevytvořili ucelený panteon. Díky tlakům soustředěným v této oblasti jim nebylo umožněno založit skutečný stát, sdružovali se pouze do volných kmenových svazů. Každý kmen pak měl jednoho nebo více lokálních bohů; původně se zřejmě jednalo o bohy společné všem Slovanům (především asi Peruna a Dažboga), pod konkurenčním tlakem křesťanství se však postupně začali proměňovat. Staří bohové dostávali nová jména, měnili podobu a rozšiřovali okruh svého vlivu, poněvadž každé kmenové božstvo muselo plnit funkce jak válečné, tak hospodářské. Význam jednotlivých bohů pak závisel především na moci lidu, jenž se mu klaněl. Náporu křesťanského světa však neodolal žádný z nich, nesvorné polabské a pobaltské kmeny jeden po druhém ztrácely samostatnost, jejich svatyně byly zpustošeny a bohové zapomenuti.

Svantovit

Svantovitův kult popisují vůbec nejrozsáhlejší středověké prameny, jež se nám o slovanském pohanství dochovaly. Vděčíme za ně kronikářům Helmoldovi a Saxovi Grammaticovi (12.st.) a částečně i severské Knytlingasáze (13.st.).

Svantovit byl vzýván pobaltským kmenem Ráňanů, obyvatel ostrova Rujána, který se nakonec ve 12. století stal poslední baštou nezávislosti a pohanství. Vlastní svatyně stála za dvojitým valem v Arkoně, hradišti ležícím na skalním ostrohu nad mořem v nejvýchodnější části ostrova. Chrám byl zbudován ze dřeva, vedl do něj pouze jediný vstup a stěny bez oken pokrývaly řezby. Uvnitř byly mezi čtyřmi sloupy zavěšeny purpurové plenty a teprve za nimi se ukrývala Svantovitova dřevěná modla. Podle líčení kronikářů měla nadlidské rozměry a na trupu ji na čtyřech krcích seděly čtyři hlavy hledící do všech světových stran. Chodidly spočívala na zemi, protože podstavec byl zapuštěn v podlaze. V pravé ruce držel Svantovit kovový picí roh, levou měl opřenu v bok. Ve svatyni bylo dále uloženo nádherné Svantovitovo sedlo, postroj a veliký meč vykládaný stříbrem. Kromě toho božnice přetékala milodary, jež bohu přinášeli Ráňané, sousední slovanské kmeny, ale i někteří okolní křesťanští panovníci, kteří potřebovali naklonit mocné a bohaté ostrovany. Navíc Svantovitovi patřil bělouš, jehož se žádný smrtelník kromě kněze nesměl dotknout. O tomto koni se vyprávělo, že ačkoli jej přes noc zavírají

do stáje, bývá ráno často schvácený a zablácený, protože na něm bůh v noci vyjíždí na výpravy proti nepřátelům. To spolu se Svantovitovou čtyřhlavostí (značící vševidoucnost a z ní plynoucí vševědoucnost) navádí k myšlence, že se původně jednalo o boha slunce. Ostatně jméno Svantovit působí spíše jako přídomek - svatý původně znamenalo mocný, silný a vit se vykládá jako pán, bojovník, vítěz.

Svantovitův kněz byl v krátkém období rozkvětu Rujány nejmocnějším mužem ostrova. Jeho rozkazům podléhalo 300 jezdců, ochránců svatyně. Na rozdíl od ostatních Ráňanů nosil dlouhé vlasy. Jedině on mohl vstoupit do svatyně a to ještě se zatajeným dechem. Na slavnosti v čase žní předpovídal úrodnost příštího roku. Na základě toho, kolik zbylo medoviny ve Svantovitově rohu od loňské slavnosti, stanovil věštbu. Potom zbytek medoviny vylil soše k nohám a roh znovu naplnil. V další části obřadu před něj Ráňané přinesli veliký koláč a kněz vyslovil přání, ať jej mohou příští rok upéct tak velký, aby ho přes něj vůbec nebylo vidět. Je více než podivuhodné, že podobný rituál s týmiž slovy a koláčem, chlebem nebo kaší se dochoval na mnoha místech u východních i jižních Slovanů až do novověku - snad jde dokonce o prastaré dědictví z období jednoty. Kněz také s pomocí Svantovitova bělouše určoval, zda uspořádat válečnou výpravu. Do země dal zabodnout trojici zkřížených kopí a jedině tehdy, překročil-li kůň všechny tři nejprve pravou nohou, mělo tažení šanci na úspěch.

Jenomže veškerá moc Svantovita ani jeho kněze nakonec nezabránila pádu Rujány, roku 1168 dánský král Valdemar ostrov dobyl. Poslední zoufalí obránci se soustředili kolem svatyně a až do úplného konce věřili, že jejich bůh vetřelce rozdrtí. Valdemar však beztrestně svatyni zničil a Svantovitovu sochu povalil. V té chvíli z ní prý vyletěl duch v podobě černého zvířete. Poté byla modla rozsekána, a tak definitivně skončilo slovanské pohanství.

Triglav

Po Svarožicovi a Svantovitovi je Triglav posledním bohem ze severozápadu oblasti obývané Slovany, jehož kult máme podrobněji zmapován, a to zásluhou německých kronikářů Ebbona a Herborda (12.st.).

Triglavův primát tkví především v tom, že se nám uchovala přímá písemná svědectví hned o šesti jeho svatyních. Nejdůležitější z nich ležela na stejnojmenné hoře nad přístavem Štětín u ústí Odry. Podobně jako Svantovitova byla i Triglavova božnice sroubena ze dřeva a její stěny z obou stran pokrývaly pestrobarevné vyřezávané reliéfy. Ve svatyni bylo uloženo mnoho vzácných předmětů, z nichž kronikáři vyzdvihovali především obrovské tuří rohy zdobené zlatem a perlami. Triglavova modla byla z pozlaceného dřeva, měla, jak už její jméno prozrazuje, tři hlavy a oči i ústa jí zakrývaly pruhy zlaté látky. Křesťanstvím zřejmě pokřivený dochovaný výklad tvrdí, že tři hlavy symbolizují vládu nad třemi světy (nebe, země, zásvětí) a zahalení očí zabraňuje, aby bůh spatřil lidské hříchy. I Triglavovi byl zasvěcen kůň, tentokrát

Dech Draka

DRAČÍ DOUPĚ

Ondřej Netík

Obraz

jeskyně DrD

Obraz

Úvod

Mág Wikedar byl už odmalička pilný a učenlivý. Nad knihami trávil veškerý čas a o jeho schopnostech nikdo nepochyboval.

Vždy byl samotářský a tajemný a s lidmi se příliš nestýkal. Jeho touhou byla stará kouzla a tajemství dob minulých. Tak se dostal až k svitku napsanému zapomenutým písmem. Ten skrýval děsivé tajemství démona ztraceného v čase a Wikedar nadšen vítězstvím při dešifrování a zápalem otevírajícího se obzoru sáhl až tak daleko, že se nezalekl ani živé oběti. Nalezl osamělé děvče z ulice, již nalákal do svého domu a tam ji novému démonu zasvětil.

Po třinácti dnech a nocích v magickém kruhu děvče v letargii zemřelo. Démon dostal oběť, kterou požadoval, ale přesto to nedopadlo tak, jak si Wikedar představoval. Získal sice obrovskou moc, ale zároveň i věc, jejíž vlastnictví je prokletím. Dar od umírající dívky, obraz na pergamenové kůži, šílený výjev smrti, jenž nedopřeje uklidnění nikomu, kdo jej uviděl. Wikedar zemřel a jeho dům osaměl. Pomalu se rozpadal a chátral a přitom skrýval své tajemství.

A skrývá jej dosud.

Svět

Dobrodružství se odehrává v horách, divokých a zapomenutých. Vede tudy kupecká cesta spojující dva různé kraje, ale to nijak nepřispívá ke známosti této oblasti. Je to zapomenutá část světa a může se nacházet v každém obvyklém světě DrD.

Městečko

Městečko Stalde je malé nejen rozlohou, ale i počtem obyvatel. Mnozí by jej považovali za vesnici, nebýt třísáhové zdi - napůl kamenné, napůl palisádové hradby, jež ho obepínají dokola. Centrem města je pak náměstí, jemuž vévodí zájezdní hostinec a naproti "Goranova putyka". Z toho druhý jmenovaný dům je místem, kam slušný člověk nejde, pokud se nerozhodl pro obzvlášť bizarní a masochistickou sebevraždu. Slunný prostor náměstí využívají i další živnostníci, jako kovář, vetešník, bednář apod., a starosta, tyto přízemní domky však nemohou zaujmout cizince, pokud je nehledá.

Zájezdní hostinec
- ubytování - 1 stříbrný za noc
- večeře
- ustájení - 1 stříbrný za noc a den
- lázeň

Goranova putyka
- večeře
- informace
- lehká dívka - 8 stříbrných na celou noc
+ hazard, krádeže, sázky, rvačky a jiné zábavy pro opravdové hrdiny

Právo zde zajišťuje velitel stráží (2. úroveň) a jeho 5 lidí (1. úroveň).

Děj

Postavy přicházejí večer po celodenní pouti. Zde se ubytují a podle zájmu baví. Dá se předpokládat, že alespoň jedna postava půjde nahlédnout do Goranovy putyky; tam se setkají s Tichápkem.

Tichápek je mužík malého vzrůstu, nejspíš hobit, oblečený do nevýrazného, ale dobře vypadajícího pláště tmavé barvy. Pod jeho kapucí pak je možno spatřit kulatý obličej, černé oči a kudrnaté vlasy.

Tento mužík se zde vyzná. Ví, kde se dá co sehnat i komu co prodat. Je obratný a ve své činnosti zkušený. Je němý, zdejší blázen, kterému se všichni smějí. On však není úplný blázen. Jen tak kryje svou šikovnost. Hostinský Goran jej živí a on pro něj krade. V lokále hraje do tance polonahým dívkám, ale i při tom stihne sem tam něco ukrást. Nic si nenechává u sebe. Většinou to hned zastrčí za lavici, pod kůži, do stínu kouta či podobně. Pohybuje se přikrčen (někdy skoky či kotrmelci), směje se lidem do tváře a vyvádí podobné kousky. Ani hospodský neví, že není úplný blázen.

Tichápek se bude snažit postavám naznačit umístění obrazu. Bude ukazovat dům a naznačovat obdélník. Láká do toho domu cizince, kteří se zde ztrácejí (o tom měšťané mlčí). Jako malý obraz viděl a nevyšel z toho úplně zdráv, teď musí lákat démonu oběti. Oběti obrazu.

Z Goranovy putyky je dům vidět nad hradbou na kopci jako tmavá silueta.

Tichápek má vzbudit u postav zvědavost. PJ jej musí ovládat dle jeho charakteristiky.

Obecné informace:

1. Tichápek - Je to místní blázen. Je němý a pochází z ulice. Svede ale dobře hrát na píšťalu a vyvádět různé skopičiny. Je s ním legrace. Bydlí u Gorana, kde má na půdě svůj pokojík. Je to neškodný blázen.

2. Dům - Kdysi patřil jednomu místnímu kouzelníkovi. Jmenoval se Wikedar. Říká se, že tam jeho duch straší. Wikedar zemřel asi před padesáti lety.

3. Goranova putyka - Pokud neřest někde sídlí, tak jinde to být nemůže.

4. Město - Je malé, ale jediné v nejbližším okolí. Navíc tudy prochází kupecká stezka a málokterý kupec chce přespávat v divočině.

5. Otroci - Ve městě jsou zrovna otrokáři a mají velice dobré zboží.

6. Kupci - Občas se tu některý z nich ztratí a nikdy ho už nenajdou. Na tak malé město je podivné, když zmizí do roka okolo dvaceti lidí.

Další pro potřebu PJ:

Kovářský tovaryš chodí starostovi za dcerou Ledsy (18 let).

Starosta včera seřezal svou dceru tak, že má zadek samou modřinu.

Ledsy utekla z domu a je teď u své tety kořenářky, ale ta ji hlídá.

Ledsy se chodí koupat v noci pod město do rybníka.

Žalář je normálně prázdný, ale teď je tam uvězněna nestoudnice (14 let), jež zranila velitele stráže. Zítra půjde na pranýř.

Velitel stráže je pěkný kanec a žádná holka si před ním není jistá.
Pekař šidí na váze.
Radgy, strážný, pustí do města v noci za zlaťák třeba i samotnou smrt.
Starosta hledá pro dceru bohatého ženicha.
Kořenářka je čarodějnice.
Lázeňská obloudila všechny chlapy, co tam vlezli.

Bludy:
V rybníku žije vodník.
V lese je hejkal.

Speciální informace:
Tichápek - Nebyl vždy blázen, uměl mluvit a byl to nehorázný fracek, drzý a nestoudný. Rostl pro šibenici. Jednou ho našli několik sáhů od domu a od té doby se takto chová. Je to už osm let.
Wikedar - K stáru propadl zlu a říká se, že pro svou moc i obětoval člověka.
Zloděj - Tichápek je zloděj, jemuž není rovno. Ukradne i nos mezi očima.
Goranova putyka - Tam můžete všechno, pokud na to máte. Goran by pro peníze obětoval i vlastní mámu.

Dům
Na západ od města se krajina zvedá v nevysoký kopec porostlý hustým lesem. Svah tohoto kopce je využíván jako pohřebiště, neboť nic jiného se zde měšťané neodvážili umístit.
A cestou nad hřbitovem je možno dojít až k domu ve stínu lesa.
Dům je z kamene a i když zchátral, ještě je dost pevný. Okna zavřená pevnými okenicemi, dveře zamčené. Nade dveřmi je v kameni vytesán znak kouzelníka a písmeno W.
Klíč je v trávě vedle schodů. Dveře se dají odemykat a zamykat pouze zvenku. Otevírají se dovnitř. Okenice jsou zatlučeny hřeby, za nimi jsou pevné, husté mříže. Zámek dveří je plně funkční.

První místnost (je tu tma):
Za dveřmi se nachází prostorná hala. Na obou stranách jsou dveře i schodiště vzhůru napůl zakryty řadou sloupů podél přední stěny. Hala je prázdná, zašedlá napadaným prachem, ale v zadní části této prostorné místnosti je přece něco podivného. Na stěně naproti vstupním dveřím visí obdélník půl sáhu široký a sáh vysoký, zakrytý zdobenou rudou látkou protkávanou zlatem. Ale i tak je vidět v jednom odkrytém rohu stříbrný rám obrazu zdobený propletenými liniemi.
V této chvíli je dům prázdný, opuštěný a zničený a není nutné se jím přímo zabývat. Mapa v podstatě souhlasí, ne však vybavení ani obyvatelé. Vše otvírá až obraz za zdobenou látkou. (Velikost látky je 2x1 sáh a cena 5 zl. Výšivky jsou tvaru lilie a mřížkování.)

Obraz *(po odkrytí látky)*

Obraz znázorňuje tmavý prostor, do nějž míří podivný démonický tvor. Jeho tmavá silueta je zastíněna tělem děvčete, jež visí v prostoru hlavou dolů a křičí zděšením a strachem. Prázdné ruce marně tápou v touze o pomoc. její nohy jsou od krve, proraženy bílou kostí, již svírají temné prsty.

Po odkrytí obrazu se uvolňuje jeho síla a spouští past. Obraz se rozzáří prudce jasnou září, jež všechny omráčí.

Pokračování

Probuzení (místnost A):

Jasné oslepivé světlo se mění v temnotu, jíž se propadáte dolů. Bez opory se otáčíte v prostoru, bez možnosti cokoli rozeznat.

A pak úder na pevnou zem, bolest se v jediném okamžiku rozšířila po těle.

Ležíte na zemi a okolo vás něco chodí. Do hlasu dívky se ozývají kroky bosých nohou. Je to tichý hlas, v němž se dá rozeznat naivita i bezstarostnost.

"Ten je mrtvý ... ten taky ... tamten je mrtvý ... všichni odejdou z mého domu k němu. ... ten také nezůstane... .... Patří vám to, ééé!"

Čas plyne a vy se probouzíte. S celým tělem rozbolavělým otevíráte oči a obraz před nimi se pomalu ustaluje. Ležíte na podlaze místnosti s obrazem. Ale něco se změnilo. Z místnosti zmizel prach. Podlaha se leskne svitem hladkých mramorových dlaždic, voskované dřevěné zábradlí je jako nové. Na stěně pořád visí obraz překrytý látkou.

Nahoře na zábradlí sedí Tary a češe si dlouhé vlasy.

Základní nestvůry v domě:

Tary - *jedenáctileté děvče. Byla obětována démonu a přesto mu napůl unikla. Ve své mysli si postavila dům, stejný jako měl Wikedar, neboť ji jako děvče z ulice ohromil. Stejný je však jen v něčem.*

Plavovlasé, asi deseti- či jedenáctileté děvče černých hlubokých očí a s nosem lehce vzhůru. Je z rasy lidí a na svůj věk je docela vysoká, ale hubená. *Její oblečení se mění - jasně modrá sukně do půli stehen, bílá krátká sukně s rudým lemem, dlouhá bílá noční košile, ručník modré barvy ovázaný okolo beder, nebo výjimečně nic.*

Dívka je bezstarostná, neb se pohybuje ve vlastním domě. Někdy proběhne stěnou a tak zmizí, nebo se snaží zapojit postavy do svých her. Nemá žádný zájem na osvobození postav, ale ani je nechce zdržovat. Vůbec ji nezajímají. Nazývá je jmény, na většinu otázek odpovídá jen smíchem a hned otázku zapomíná. Místnosti jsou v její přítomnosti oživené a veselé, moc démona je zaplašena. Prázdné místnosti jsou temné, zanedbané. Promlouvají démoni. Tary je hmotná a dům ji poslouchá.

Démon - *Pochází z dávno zapomenutého věku temnot. Mimo dům je jeho svět, ale uvnitř je jeho síla omezena. Podoba je nehmotná, povětšinou jako temnota.*

Temný stín v prostoru má siluetu třísáhové postavy s rudě zářícíma očima. V jeho přítomnosti všechno potemnělo. Přesto že svou podstatou je vlastně temnota, prvotní myšlenka určitě pochází odjinud. Vždyť občas je možno zahlédnout tmavé šlahouny s trny a listí.

Démon se snaží získat krev postav. Na rozdíl od Tary postavy dům neposlouchá, zatím co démona ano, pokud není přítomna Tary. (Změny jsou pozvolné.)

Pokud postavy opustí dům, jsou mrtvé.

Démon přebírá hlavní zákonitosti dětských strašidel. Deformuje tvary iluzorně, nebo i skutečně. Prohlubuje prostory dolů, zmenšuje otvory a dveře, vzdaluje stěny a stropy, začerňuje stíny, ze světel dělá mihotavé oranžové body skoro neosvětlující okolí. Předmětům na periferii oka dodává letmé pohyby. Zeslabuje podlahy. Překrývá místnost suchým listím s ostnatými okraji, zvedá krátké záchvěvy vzduchu a promlouvá hlasy ze stínů. Navíc svede učinit obavy postav skutečností. Mění i texty písma či podoby věcí.

*Tyto nestvůry jsou centrální CP. Jejich ovládání se zde nedá popsat jinak než příklady a rozsahy možností. Tary by měli potkávat jen občas jako záchvěv bezpečí. Temný démon je nemůže zabít, dokud neodejdou pryč z domu. V popisu místností písmeno **D** označuje v přítomnosti démona, **T** v přítomnosti Tary. Při nové návštěvě téhož pokoje je vždy trochu jiný.*

Pokračování děje:

Zbraně postav jsou pryč, stejně tak magické věci. Kouzelníci nemohou kouzlit. Postavy zde nemohou nic zabít.

T - Další věcí, kterou zjišťujete, je, že všechny vaše zbraně i zbroje jsou pryč. I magické předměty.

Dívka si češe vlasy dřevěným hřebenem a tiše si zpívá. Pokud budou odcházet, hodí dolů k nim dvě suché květiny. Sedí nahoře, takže není hned vidět. Má na sobě noční košili.

Obraz: Po odkrytí látky hledíte znovu na barvy rozprostřené na plátně. Výjev se změnil. V černé mlhavé krajině je v dáli vidět slabě osvětlený Wikedarův dům obklopený noční bažinou překrytou bílou mlhou.

Za dveřmi venku: V noční krajině hledíte na tichý hřbitov překrytý mlhou a pod ním osvětlené město. *Jde o iluzi démona. Venku je bažina, jež postavy po 50 sázích cesty stáhne do svých hlubin. Ven síla dívky nesahá.*

D - Podlaha překrytá suchým listím a prachem je sotva viditelná. Sloupy rozpraskané, schody otlučené. Z obrazu je jen slabé torzo rámu. *(Iluze - obraz je nezměnitelný.)*

Schody jsou poškozené, propadnou se a rozbijí - past Obr~6~doskok nahoru/pád a zranění za 1 život. Při příštím návratu už mohou být schody zase v pořádku. V přítomnosti Tary určitě.

Tajný vchod v místnosti je možno spatřit jako dveře skrz vidění ARTIL. Z povrchu kování dveří se zvedne zdobený had a promluví k ARTIL. Ostatní jej neslyší. V přítomnosti Tary není vchod vidět a nic nemluví.

Z hadí mysli nevěř noci,
tma má hloubku kaluže.
Jen jeden krok a má tě v moci,
pak ni stín nic nezmůže.

Mám hadí zuby s kapkou léku,
co pomáhá od strasti.
Na minulého kovu věku
jen úsměv zůstal od slasti.

Informace o dveřích je nutno brát jako tajnou informaci. Had je totiž jedovatý a pokud ARTIL půjde otevřít dveře, zaútočí na ni a sekne ji do ruky - past Odl~4~mdloba na 1k6 hodin (slabý pulz a dech, klesne teplota těla)/smrt. Pokud dveře otevře jiná postava, musí je nejdříve nalézt jako mechanismus. Had na toho, kdo jej nevidí, nereaguje; jen na ARTIL. Dveře se otevírají dovnitř. Projití ARTIL je past Obr~2~uhnutí/seknutí do ruky + jed.

Místnost B

Prostorná místnost je kuchyně, vpravo od vchodu krb a za ním nízké dveře. Podél levé stěny s několika malými okny se zavřenými okenicemi zvenku je pevná deska stolu. Naproti je špalek s nožem. Prostřední části místnosti pak vévodí stůl se čtyřmi židlemi.

Dokud nemají zaregistrovanou činnost boj, veškeré zbraně při útoku "uhnou" a zraní postavu za tolik životů, kolik byl hod na útok.

T - A zatímco nad ohněm ve velkém kotli se cosi vaří, dívenka v modré sukni na níž má upevněnou zástěru, opatrně a pečlivě krájí na kousky polouvadlou trávu u stolu. Usmála se na vás a dál se věnuje své práci, bosou nohu si otírajíc o lýtko. Vše osvětluje lampa u stropu.

Při vaření poprosí někoho aby míchal v kotli. V něm se vaří nějaké kameny, mrtvé krysy, lidské kosti. (Nezáleží na tom, jak co dělá, ale co chce získat. Protože dům ji poslouchá, je výsledkem to, co chce ona.) Dělá oběd a nabídne postavám - po uvaření nejsou vidět žádné kosti ani kameny.

D - Všechen nábytek pokrývá mech a plíseň, jež většinu již dokázala zničit. I tak je možno spatřit v krbu, v hromadě chladného černého popela, ohořelé lidské kosti.

Provlhlá podlaha vrže při každém kroku. Místnost je osvětlena mlhavě modrým světlem tlejícího dřeva.

Pod kobercem mechu je lektvar rudého kříže. Jde o flakónek, v němž plave několik bylinek. Ty se jeví iluzí jako flakónek s černou hřbitovní květinou. Nicméně je to rudý kříž, i když první příznaky mohou být jiné. Démon vše špatné zvětší a dobré překroutí a zmenší.

Mech po dotyku pouští pyl chytající se na ruce. Tento pyl způsobuje ztrátu obratnosti (postih -1) a lehké zarudnutí. Příznaky v přítomnosti démona se mohou jevit horší. Trvání je 1k6 hodin.

Místnost C

Kruhové přízemí věže. Stěna z hrubého kamene. Podlaha je jen udusaná hlína. Kamenný strop ve výšce 6 sáhů a v něm otvor 0,5x0,5 sáhu. Středu místnosti vévodí kniha, jež hned upoutala váš pohled.

Tato kniha je hlavním zdrojem informací. Při první návštěvě je nalistována na straně DŮM (SOUPIS INVENTÁŘE), při získání helmy ARTIL a návratu dolů na straně ARTIL. Při první návštěvě, hlavně v části, kdy získají helmu, by měl být nápis pravdivý.

T - Lehce levituje v prostoru, spojena se zemí bělostnou třpytící se září. Kožené masivní desky s množstvím záložek jsou otevřeny a odkrývají bělostné stránky. Písmo je psané modrým inkoustem velkým ozdobným písmem. První písmeno stránky je nakresleno velké a silně zdobené. Skrz zář nadzvedávající knihu do výšky ramen vidíte u protější stěny bílou jemnou kožešinu, na níž leží lehce přikryta dívka. Leží nahá na boku zády ke stěně s pěstí u úst a malíčkem v puse. Tiše spí. Za jejími zády na stěně lehce porostlé zelenými lístky rozkvétají bílé kvítky.

Bílá zář brání všem mimo XAP a TAP dotknout se knihy.

D - Roztřeseně kmitající ve vzduchu září rudým, krvavě temným přísvitem, jenž ji spojuje s blátivě vlhkou jílovitou podlahou. Kožené desky poškozené silnou vrstvou plísně jsou otevřeny a tak hnědavý porost pokryl i většinu zežloutlých rozpitých stránek a jeho závoje se táhnou až k zemi, kde z tohoto vlhkého porostu roste několik hub s fialově zbarvenými klobouky. *(Iluze - kniha je nezměnitelná.)*

O stěnu je opřen dřevěný polorozpadlý žebřík.

Kdo se dotkne záře knihy, je odhozen a ztratí 1k6 životů. Neplatí pro tvory TAP a XAP.

Žebřík vydrží jen tak, aby postava téměř dosáhla k otvoru ve stropě - pak se zřítí z výšky 5 sáhů.

Místnost D

Místnost v nízké věžičce je stísněná a malá. Ve dvou sázích výšky je trámoví.

T - *S postavami se sem nevejde. Pokud tam vstoupí, hned znovu odejde. Místnost je spíž. Je-li Tary uvnitř, je možno přes její rameno spatřit:*

Pravidelné řady polic pokrývají různé polotovary jídel, po nichž běhá množství krys.

D - Zborcené police pokrývá hustý koberec páchnoucí plísně, jež porůstá i ubohá torza potravin. Zápach je těžký a vlhký. V trámoví střechy pokrytém vlhkou řasou se něco leskne.

Místnost E

T - *Tary nahoru na trámy neleze.*

D - Stoje na kluzkých prohnilých trámech vidíš spletitou nosnou konstrukci střechy ze slámy. Barva slámy je však neobvyklá *(při dotyku prosakuje*

napůl sražená krev) - sláma je jakoby prohnilá a vlhká. Nad tebou jsou pak ještě další dva příčné trámy. Zespodu vidíš, jako by je přečníval jakýsi předmět pokrytý mouchami, jež na něm tvoří černý živý povrch. Zápach jdoucí z této věci je také o mnoho silnější než dole.

Při podrobnějším průzkumu: Je to mrtvý člověk, jeho tělo oživené hrůzným kobercem jako by se lehce chvělo. Ať to byl kdokoliv, moc z něj už nezbývá. Přesto jedna věc záhubě unikla. Náramek plný ostrých jemných hrotů se leskne zahnívajícím masem.

Náramek je nezměnitelný - jde o iluzi. Ve skutečnosti je hladký, z modrého kovu, a je na něm rytina sovy. Je to náramek TAP. Pokud jej chce kdokoliv sundat, pořeže se, jakmile se jej dotkne (ale jde jen o iluzi) - zranění za 1k6 životů. Poté, co je odhalena pravá podoba náramku (skrz Tary nebo ARTIL), se objeví iluze prudce hnijící rány, červů apod. - může být pro postavy zvlášť nechutná.

Kdo si tento náramek nasadí a splní všechny nezávislé podmínky dle knihy, stává se pro tento svět tvorem TAP a zároveň se na něj vztahují všechny závislé podmínky.

Místnost F

Spletité trámoví tvoří složitou konstrukci střechy pokryté slámou.

T - *Tary sem nechodí, bojí se této místnosti. Proto tu plně vládne démon.*

D - Ta je zahnilá a vlhká. *(Na dotek prosakuje krev.)* Navíc zde přebujela podivná rostlina. Její šlahouny visící z trámoví vytvářejí hustý spletitý les živého závěsu. Velké listy vydávají silnou vůni a jsou ze spodní strany ostnaté. Zbytek těchto listů leží na zemi v uschlém a napůl zetlelém koberci propleteném ještě živými šlahouny. Není jiné cesty než se prosekat či protáhnout dovnitř.

Pro ARTIL se z lesa vynoří démonek a zaútočí. Je veliký necelých 0,5 sáhu, blanitá křídla podobná netopýřím, hlava ještěrce, rudě zářící oči a zuby ostré jako jehly. Tělo malého kojence s páteří přecházející v dlouhý ocas kmitající ze strany na stranu. Proti jeho útoku (ÚČ 7) se ARTIL nemůže bránit (jen OČ beze zbroje). Démonek zmizí, když ARTIL sundá helmu nebo opustí tuto místnost.

Procházení rostlinstvem - Postava ujde za kolo počet sáhů rovný bonusu za obratnost, nebo při prodírání se bonusu za sílu. Postavy se silou a obratností menší než 13 neprojdou jinak než za postavou procházející pomocí síly. Procházení pomocí obratnosti působí ztrátu 1 život za každé kolo procházení. Procházení pomocí síly působí ztrátu (6 - bonus za odolnost) životů za každé kolo procházení.

Rostlina je silně aromatická. Její účinek je zpožděn, vše se projeví až po dvou směnách. Záleží na tom, kolik kol se zde nacházeli. Pak si házou proti pasti Odl~(počet kol v místnosti F)~nic/mdloba, slabý dech a tep. Pokud zůstane alespoň jedna postava při vědomí, démoni se ničeho neodvážÍ, dokud neodejde. Stačí jen na chvíli, pak se čas v místnosti posune o 8 hodin dopře-

du. Protože budou 8 hodin v mdlobách, znamená to, že se vrátí v době jejich probuzení. Nebyli-li hlídáni celou dobu, s pravděpodobností 10% bude v místnosti Tary a pak se nic zvláštního neděje. V opačném případě nastanou události popsané v části PAVOUKOVA ŠALBA.

Levý zadní roh místnosti:

Z hlubin zde vyčnívá a zdobí stěnu 0,5 sáhu vysoká soška démonka. Je v úrovni očí a ke stěně přizděna za blanitá křídla a dětské nemotorné nožky. Jeho tělo dítěte kojeneckého věku narušuje pak už jen dlouhý tenký ocas a hlava. Ta připomíná ještěrku, ale v pootevřených čelistech je řada ostrých jehlovitých zubů, za něž by se nestyděla ani piraňa.

Pro ARTIL (když si znovu nasadí helmu): Démonek oživne a přitom zahuhlá: "Fo fumíš, sfi lokfnu tfé krfe nef gryfnu hnátfu, hfa hfa ha." *Přitom je vidět, jak při mluvení převaluje v tlamě klíč. Vzápětí démonek zaútočí.*

Pokud budou do jeho tlamy cokoliv strkat, nereaguje. Teprve na ruku.

Ucítil jsi v tlamě něco kovového a vzápětí se socha uvolnila ze stěny. Ostré zuby zajely do masa a oči démonka se živě zaleskly. Zmítáš se v agónii bolesti. Proud rudé krve stéká k zemi. *Ztráta 1k6 životů každé kolo. Pokud s ním praští o stěnu, rozbije se, pokud ho setřese z ruky, objeví se zpět na stěně. Každopádně přitom vypadne klíč.*

Pravý zadní roh místnosti:

V hlubinách rostlinstva je zde ukryta truhla. Je dřevěná s kováním a pokrývá ji plíseň.

Přesto je ještě příliš pevná na jednoduché zničení. K otevření je potřeba určitá síla - past Sil~5~nic/otevření.

Uvnitř truhly je na jednoduchém podstavci křišťálová koule, jež září pulzujícím modravým světlem. Světlo osvětluje prostor 5 sáhů okolo.

Pokud se koule dotkne kdokoli mimo LUMENA, praskne, pohasne a vytryskne z ní pára. Koule váží okolo 20 mn a je nezměnitelná.

PAVOUKOVA ŠALBA - Dlouhý spánek končí a vy se probouzíte. Spánek byl těžký a spíš unavující než odpočinkový, ale probuzení je ještě těžší. Místnost je temná a propletená tlustými černými vlákny spletenými do husté pavučiny. Stejným vláknem jste spoutáni a připevněni k podlaze. Předivo vás tíží a téměř neumožňuje pohyb.

Uvolnění

1) Vysvlečení věcí - past Obr~3~vysvlečení a propletení ven/vysvlečení a nové přilepení

2) Silou - past Sil~10~přetržení vlákna (na 60% dojde k zničení látkového oblečení)/nic.

3) Řeznou zbraní - past Sil~5~odřezání/nic. Nůž je možno takto použít bez problémů.

4) Vlákna se po hodině rozpadnou. Přitom leptáním zraní za 1k6+2 životů a naleptají šaty.

Místnost G

Velká prostorná hala se zde napojuje na trámoví střechy. Schodiště odspodu končí na dlážděné podlaze tohoto patra.

T - Dřevěné vyřezávané zábradlí vyleštěné do hladka se leskne kapkami. Průzračná křišťálová znamení, jako by zde snad mohlo pršet. Na zemi za posledním schodem pak leží dřevěná figurka medvěda 3 couly vysoká. Naproti dveřím, přikrčena v rohu u zábradlí, sedí dívenka v bílé sukni s červeným lemem. Jiné oblečení na sobě nemá. S tváří v dlaních pláče a slzy ji stékají po rukou i břiše do klína.

Možná ji trochu uklidní vlídné slovo. Pláče, protože odešla její přítelkyně Klery a zapomněla zde méďu (sošku u schodů), kterého jí dala. Přestane plakat, pokud ji slíbí, že figurku vrátí.

D - Tmavé zábradlí je skoro zčernalé věkem, mnoho schodů se propadlo *(ať už poté, co vyšli nahoru, nebo před nimi).* Na podlaze je silná vrstva listí. *Zábradlí je od krve.* U stropu, mezi kouřem zčernalými trámy, se vznáší mlhavý oblak. Stříbřitě přízračně září a připomíná člověka přibitého hřeby na trámy do tvaru Ondřejova kříže.

Jde o ducha. Byl jedním ze zbloudilých, dívenka si jej kdysi oblíbila a hrála si s ním, ale on ji neposlouchal a odešel. Ovládnut démonem se vrátil, aby ji zničil, dívenka však prohlédla lest a přikovala jej myšlenkou vzhůru.

Pokud na něj zaútočí, vytrhne se a bude bojovat.

Pohled přes ARTIL jej zobrazí jako člověka přibitého ke stropu, jemuž září rudě oči.

Hlas, jenž se ozval v prostoru, jako by zněl ze vzdáleného místa a přesto shora: "Pomozte, pomozte mi, i já byl člověkem. Ač dávno, mějte slitování."

Pokud se půjdou zeptat dívky, odmítne. Řekne, že je to démon. Přitom se pravděpodobně rozpláče.

Ve stropě jsou opravdu zaraženy hřeby, jež jdou vytáhnout silou - past Sil~3~uvolnění/nic. Jsou ale vysoko nad zemí (cca 6 sáhů) i daleko od zábradlí.

Po uvolnění se vrhne na Tary. S pravděpodobností 10% ji zabije, tím se rozpadne dům a uvolní démona, jenž zničí postavy. Pokud Tary zvítězí, rozzlobí se na postavy a chová se k nim uraženě. Říká jim, že jsou zlí, a vždy odchází z místnosti, sotva do ní vejdou, nebo ji vůbec nikde nepotkají.

Místnost H

Skoro prázdná místnost. Bez nábytku, s dvěma okny zatlučenými hřeby a prkny.

T - Podél kamenné stěny je rozprostřeno množství hraček. Většina je rozbitá. Různé panenky a figurky bez rukou či hlavy. Uprostřed toho všeho sedí na kamenné podlaze dívenka v bílé noční košili ke kolenům chovající v náruči dřevěnou figurku démona. Zvedla hlavu k vám a usmála se. "Jó, už jdu spát, já vím." Zvedla se a figurka jí vypadla z rukou na zem. Bosé nohy zapleskaly na zemi, jak se rozběhla k levé stěně.

Pokud ji chtějí chytit, musí mít pohyblivost větší než 12. Zeptá se jich, co ještě zapomněla. Na otázky odpovídá s dětskou nevinností a jednoduchostí. Většinou jen smíchem. Pokud ji nebudou chtít pustit, začne pofňukávat.

Jakmile má možnost, uteče. Proběhne stěnou (jako do I). V té chvíli se zableskne a místnost pohasne (viz D).

Dívka se bojí místnosti F. Tvrdí, že je tam strašidlo.

D - Uprostřed místnosti je velká hromada kousků hraček, ruce, nohy, hlavy, vše se kroutí v plameni, jenž pohlcuje i dřevěné figurky a žhne do prostoru. Prkna okolo jsou již zčernalá a vydouvají se. Na vrcholu této děsivé pyramidy pak leží hlava člověka, zčernalá a ohořelá barví kouř v mastnou čerň.

ARTIL - Nejde o hlavu, ale o helmu AGAR. Je neměnná, jde o iluzi. Vyzvednout z plamene ji lze buď rukou (ztráta 1k6 životů za spáleniny) nebo vystrčením ven. Helma AGAR vypadá vždy jako rozpálená, ale to je iluze, jež nemá žádný účinek. ARTIL to objeví. Kdo si nasadí helmu AGAR a splní všechny podmínky, získá privilegia AGAR. A pak spatří v hale všechny zbraně postav i zbroje. Ostatní je vidí, teprve když je uchopí do ruky. AGAR může používat i všechny zbraně, jež jsou v tomto domě.

Místnost I

Malá místnost má na stěně mramorové dlaždice a strop zčernalý od lojové svíčky.

T - Uprostřed místnosti je velká káď s vodou, z níž se zvedá pára. Na kraji sedí dívenka, okolo beder uvázanou osušku, a rozčesává si vlasy dřevěným hřebenem. Vedle kádě je pak zdobená lahvička (voňavka), džber teplé vody a všemu vévodí démonek na stěně, jemuž z tlamy vyvěrá pramínek vody a odtéká žlábkem mimo tuto místnost.

Tary naleje trošku voňavky do vody a pak vleze dovnitř. Nabídne jim, že jestli se chtějí vykoupat, mohou. Vodní lázeň dává odpočinout - vyléčí postavám 1 život a odstraní jeden stupeň únavy. Na dně kádě je navíc páska s runou světla. Kdo ji má přes oči, stává se LUMENEM.

Pokud Tary rozzlobí, odejde a v té chvíli se voda promění v krvavě blátivou špínu. Do umytí pak postavě, co se namočila, klesá charisma o 2.

Tary na ně může cákat vodu, nebo ji prskat či kopat do hladiny nohama.

Bude se potápět a smát. Pak vyleze ven a bude se sušit. Až vyleze poslední postava, Tary se rozesměje a uteče skrz stěnu do místnosti vedle (tam se samozřejmě objevit nemusí).

Jakmile uteče (což se stane i v případě, že ji budou zlobit či trápit otázkami), promění se voda. Částečně oživne chrlič - viz démonova část.

D - V zadní části je opřená káď, lehce nakloněna, do jejíhož dna bubnuje proud vody vyvěrající z chrliče na stěně ve tvaru démonka. Voda je rezatá a v kádi se navíc nachází množství listí, jež je nalepeno vodou i na stěnách. Na zemi voda umrzá v led, ale i tak odtéká žlábkem v rohu. V přední části leží na ledu dřevěné rozbité sáně. Z místnosti čiší chlad.

Příšeří

Lim^{+}

Životaschopnost:	1 život
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	0
Odolnost:	10
Velikost:	A
Pohyblivost:	10
Inteligence:	12
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	50
Síla mysli:	15

Tento tvor si s oblibou podrobuje drozdy, aby oklamal dobrodruhy, vidící v těchto ptácích dobré, leč mlčenlivé přátele. Sypou Limovi drobky a zrní a ten se zatím v ptačím těle potutelně chechtá. Limova chvíle nadchází v noci, kdy podrobené drozdí tělíčko opustí a začne se ve své pravé podobě procházet tábořištěm.

Nejeden alchymista pak při pohledu na ohnivou kuličku, lezoucí mu do truhly, opustil tryskem nebezpečnou oblast. Lim, který ve své pravé podobě plane jasným, leč chladným plamenem, zatím posvačil jeho magické suroviny (nemagické nechává na pokoji). K ránu pak družina zpravidla zjistí, že drozd již výpravu neprovází - hledá si další ochotnou výpravu.

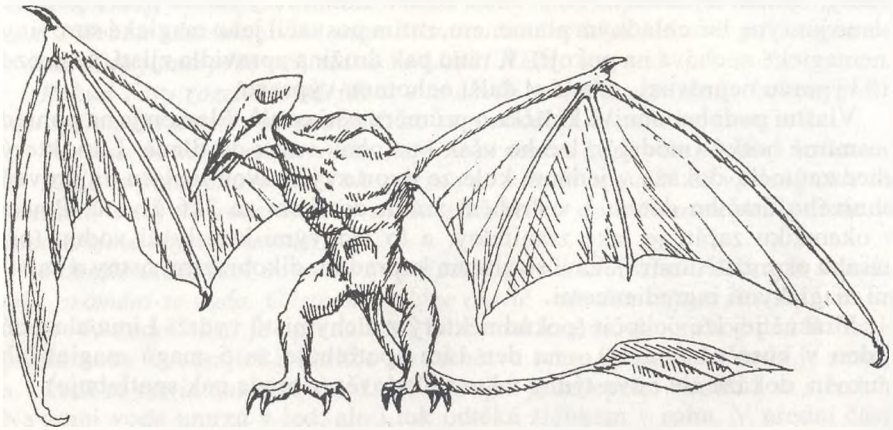
Vlastní podoba: ohnivá kulička o průměru pěti coulů. Plamen je na pohled nesmírně horký (modrý!), lze ho však bez obav vzít i do dlaně. Lim, který chce zaútočit, dokáže v jednom kole ze dvou zvýšit svou teplotu na úroveň ohnivého dračího dechu a v druhém zranit dotekem za 3k6 životů. Pouze v okamžiku zařátí je také zranitelný, a to ledovými kouzly či vodou (při zásahu okamžitě umírá). Živí se zlatým kapradím, dikobrazími ostny a dalšími magickými ingrediencemi.

Vzácně jej lze ochočit (pokud některý z alchymistů vydrží Lima alespoň týden v kuse zásobovat) - na den Lim spotřebuje za 5 magů magických surovin, dokáže ale i dva týdny v kuse hladovět (tím víc pak spotřebuje).

Mozkožrout

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	(+2 + 3/9) = 5/9 (zoban) + zvl.
Obranné číslo:	(+1 + 2) = 3
Odolnost:	18
Velikost:	B
Bojovnost:	6
Zranitelnost:	humanoid + N, ale H1/2
Pohyblivost:	6/humanoid (na zemi) 13/okřídlenec (ve vzduchu)
Inteligence:	7
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	400

Tento veselý lidový název označuje velice nebezpečnou nestvůru, která byla prý kdysi vyšlechtěna jedním bohatým šlechticem-alchymistou, aby sloužila k vyhnání kočovných kmenů z jeho pozemků. Jedná se o výlučně nočního tvora. Po půlnoci vylézá ze svého úkrytu a vynikajícím infraviděním si hledá spící oběť. Pak se k ní naprosto tiše snese a zpod velkého zobanu vypustí oblak dýmu o průměru 5 sáhů. Ten působí jako narkotizující prostředek, postava velmi tvrdě usne a pak během 1k6 kol upadne do naprostého bezvědomí (past Odl~10~omámení 10k6 kol/bezvědomí 5k6 kol). Poté mozkožrout jedním úderem zobanu prorazí lebku oběti a vysaje všechen obsah. Za noc takto zabije 2-3 oběti. Je velmi vzácný. Vyskytuje se na otevřených místech, ve stepích, savanách i pouštích, jelikož je velice přizpůsobivý, co se týče teplot.

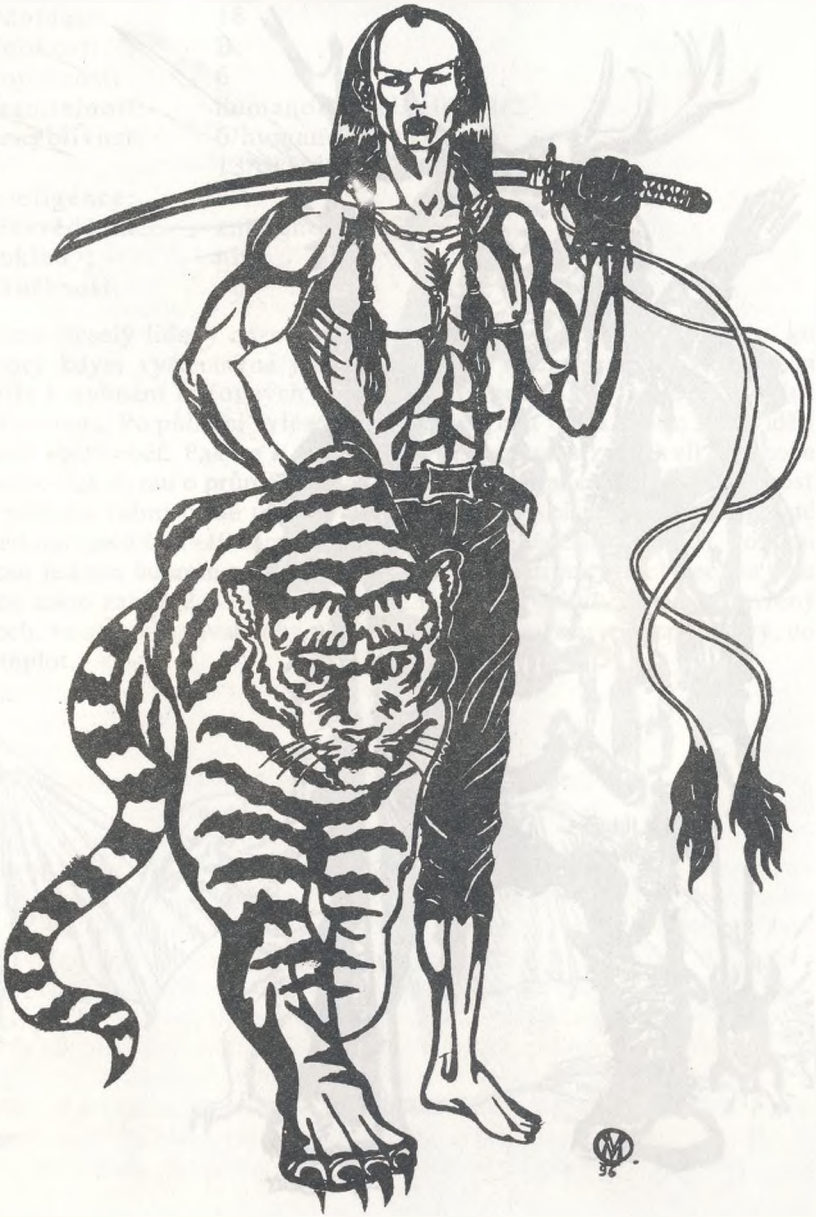


Dračí galerie

· Jaroslav Gerec ·

Dračí galerie

·Veronika Martonová·



Dračí galerie

· Veronika Martonová ·

Dračí galerie

· Dáša Hromádková ·

Beysher

Životaschopnost:	6
Útočné číslo:	(+3 + 9/1,9/1) = 12/1,12/1 (paťáty)
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	humanoid, ale H0
Pohyblivost:	14/humanoid
Inteligence:	3
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	400

"Rostlinné stádium"

Životaschopnost:	1-5
Útočné číslo:	jen zvl.
Obranné číslo:	1-5
Odolnost:	11
Velikost:	A-C
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	0
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	30-300

Beysher je výhradně horskou nestvůrou humanoidního typu. Jeho smysly nejsou nijak ostré, zrak má špatný a sluch mu téměř chybí. Má však jakousi auru v okruhu přibližně 50 sáhů kolem sebe, ve které cítí jakoukoli větší živou bytost. Pohybuje se poměrně obratně, zvlášť dobře umí lézt po strmých skalních stěnách. Jeho končetiny jsou vyzbrojeny silnými ostrými drápy, kterými dokáže jak lovit svou kořist, tak se i účinně bránit. Požírá tvory velikosti A. Není nijak zvlášť nenasytný, jí přibližně jednou týdně. Jeho jedovaté pálivé sliny jsou cennou surovinou, vyrábí se z nich jed zvaný "Beysherova slina".

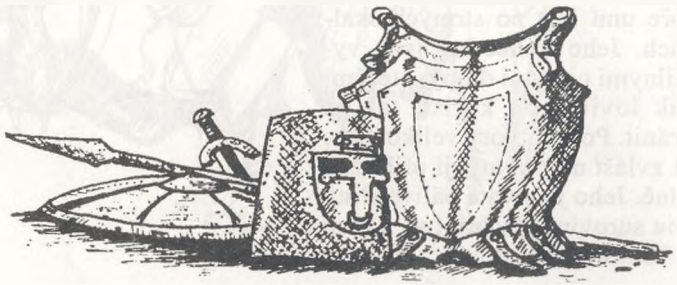
Beysherovo objemné břicho je naplněno velkým množstvím malých zámotků. Tyto zámotky Beysher klade mezi kameny na skalních plošinách či hřebenech. Téměř bezprostředně po nakladení se zámotek rozevírá a vyrůstá z něj pěkná zelená rostlinka s pěti velkými listy. Tato milá rostlinka ovšem přestává být milá v okamžiku, kdy na ni šlápne tvor odpovídající velikosti. Z pěti terčíků u kořene listů vystřelí ostnatá chapadla, která pevně fixují oběť nad rostlinou (past Sil+Obr~3-15~pustil/udržel). Zároveň z otvoru uprostřed vystříkne velmi rychle leptající šťáva (1k6 - 5k6 životů za kolo). Jak to dopadne, si dovede každý dobrodruh s troškou fantazie představit. Nasycená rostlinka pak dosti rychle roste. Po nakladení má v průměru asi 30 coulů, ale největší exempláře jsou velké i 4 sáhy. Po několika letech, když rostlina doroste maximální velikosti, listy usychají. Z rostliny se stává velká kukla, ze které se posléze vylíhne dospělý Beysher.

Beysherova slina

Magenergie:	5 magů
Cena:	5 zl
Výroba:	5 směn
Základ:	sliny Beyshera

Jedná se o jed bez chuti a vůně, který má barvu pomerančového džusu. Po požití jedné dávky (0,5 dl) se dvě hodiny žádné následky neprojevují, pak si oběť háže proti pasti Odl~7~úspěch/neúspěch. Při úspěchu bude mít oběť zvýšenou teplotu 35+1k6 stupňů, která potrvá 1k6 dní (obě hodnoty se určí tím samým hodem). Při neúspěchu si oběť poleží po dobu 1k6 dní v horečce 37+1k6 stupňů .

Sliny jednoho Beyshera stačí na 5 dávek jedu.



V kádi na dně leží páska s runou světla (je nezměnitelná). Kdo si ji nasadí přes oči, stane se LUMENEM se všemi privilegiemi. Voda v kádi je hustá jako krev, ale ARTIL vidí skrz ni až na pásku.

Je zde velké chladno, zima, až mráz. Postavy s odolností nižší než 13 se klepou zimou, pokud na sobě nemají kožich a boty.

Démonek v přítomnosti ARTIL oživne. Při mluvení prská vodu všude okolo.

Tchá ....sfětlo, sfětla záře,
padá slepci do tfáře.
Chlad fody ofči zafírá,
mráz, to sfe usíná.

Dotyk kapaliny v kádi - past Odl~3~zima/smrt. Jen ten, kdo uspěje v hodu proti pasti, může vytáhnout pásku.

Místnost J

Kruhová místnost.

T - *Tary sem nechodí. Nikdy zde nebyla od doby, co zde zemřela.*

D - Prostor je vyplněn hustou mlhou, jež se v chuchvalcích prohání dokola v podivném vzdušném víru uprostřed místnosti. Chladný vzduch vám bije do tváře, ale i tak vidíte kruh vyrytý v podlaze, v němž se nachází nějaký předmět. Je slabě viditelný a vypadá jako lebka velkého zvířete. Trámoví střechy je dalších 5 sáhů vysoko. Na kamenné stěně se dokola táhne písmo rudou hlinkou, jež ale dlouhotrvající uragán obrousil a zanechal jen jako torzo textu zadřeného v štěrbinách chladného kamene.

Text se dá přečíst stěží - past Int~4~přečtení/nic. Luštění textu trvá jednu směnu.

Text: Jen smrti dokonalosti unikati v jménu tvém řečeno a souzeno v neřečeném opaku tomu tobě, co samo dokonalosti nemohouc sáhnouti zničíc pohlédnouc tvé moci zapomenuté. Řečeno runou první **Lagu** jako řkouc démon, druhou v řadě **Gyfu** jako znamení toho, jenž zmnožení aktivuje, **Eolh** neviditelnosti pro důvodu toho. Trojicí touto určení řkouc **Eh** tě čtvrtou spolčuji a pátou projasňuji zrak **Epel**. Tak ať spojí se dvě strany odlišné s trojicí run dokonalost tvořící.

Kruh má svou neviditelnou hranici. Porušení znamená vystavit se jeho vlivu. Pro postavy ženského pohlaví není nebezpečný, pro to byl stvořen.

Elfové cítí při pohledu na vír slabé jiskření. Proniknutí do kruhu je past Int~9~ztráta 1k6 životů a proniknutí/ztráta 1k6 + 10 životů a neproniknutí dovnitř.

Ostatní mužské postavy slyší dunivě temné silné energetické hučení. Hranice je pro ně neprostupná. (Pokud je to družina samých mužů neelfů, tak pro nejinteligentnějšího platí to co pro elfy. Ale past se mění, oba rozsahy životů zůstávají stejné a kruh je přijme i při neúspěšném hodu proti pasti.)

Uvnitř kruhu: Obklopilo tě ticho, temné a hluboké, ni slova nepronikne ven. Na zemi uprostřed magického kruhu leží démonická lebka. Tvarem připomíná lebku předka člověka zapomenutého věkem, ozdobenou mohutnými beraními rohy. Je větší než lidská a je upravená jako helmice, Z lícních kostí splývá kůže zdobená kováním. Zašedlý povrch kostí je rozryt rýhami věků.

Po uchopení prochází postavě rukou mravenčení.

Po nasazení:

- Obrovský úder do hlavy srazí postavu k zemi.

- Oči zesvětlají v šedomodrou barvu, vyblednou a rozšíří se novým viděním.

- Z úst vytéká krev.

- Ztráta 5 životů

- Past Int~8~ovládnutí helmy/ovládnutí démonem. K pasti mají ženské postavy bonus +5, elfové +3 a elfky +8. Postava, která helmu ovládla, ji už může sundávat a nasazovat pouze se ztrátou 1 života.

- Nová postava, jež by uchopila helmu po vyndání z kruhu, ucítí sílu a mravenčení. Při nasazení stoupá ztráta na 10 životů (pak 15, 20, ...). Tak si může helma ARTIL navyknout na více majitelů.

- Kdo má na hlavě helmu ARTIL, vidí pravou skutečnost, i skrytou. Helma ruší iluze pro toho, kdo ji nosí. Ten může mluvit s některými věcmi, hlavně sochami.

Místnost nad J

D - Trámoví pokryté množstvím zaprášených pavučin je sídlem pavouků. Jsou velcí až 2 couly a nehybně postávají při krajích svých hedvábných sítí. Na jednom z trámů leží zarezlá truhlička.

Dá se otevřít: Uvnitř je mezi asi 30 pavouky zarezlý prsten *(iluze - prsten THONE, křišťálový prsten je nezměnitelný).*

Místnost K

Jakékoliv světlo mimo toho, co nese LUMEN, v podzemí zhasne.

Zde už Tary nemá žádnou moc, zde vládne démon.

Úzké vlhké schodiště vede kamsi do podzemí a mizí ve tmě. Dole je slabá zář.

PODZEMÍ *- mimo místnost L je všude tma.*

Místnost L

Zatuchlý močovitý zápach bahna. Vodní hladinu nádrže pokrývá zelené rostlinstvo, jež se lehce pohybuje náhodnými pohyby *(iluze - nehýbe se).* Na zadní stěně je pak možno spatřit trojici soch démonků, držících v pařátech rudé zářící koule. Jsou asi 0,5 sáhu nad hladinou. Vedou odsud dva východy. Pravý zakryt dveřmi zdobenými znaky štíra, levý vede do tmy. Třetí je zpět po schodech nahoru.

Socha démonka - koule jsou světlo Lumena (viz pravý zadní roh místnosti F).

ARTIL - Démonci se škodolibě usmívají a mrkají na ni. Navíc šeptají oplzlé návrhy. Kouli nijak nebrání.

V nádrži je hloubka po pás. Nic v ní není, ale příšerně smrdí. Tento zápach se chytne hlavně oblečení. Všechny postavy si hází na past Odl~6~nic/ustoupí z místnosti. Na namočenou postavu mimo tuto místnost je past pro ostatní pouze Odl~4~nic/odstup 5 sáhů.

Dveře se štírem jsou zamčené klíčem z místnosti F. Při otvírání spustí propadlo před sebou - past Obr~8~nic/pád do cely dole.

ARTIL - Štír se lehce chvěje hmyzím pohybem a slyšíš šeptavý hlas.

Kdo nečetl kůže,
těžko něco zmůže.
Jen stín k oltáři kráčí,
kde nejsou žádní rváči.

Mám štíří mysl,
poddej se teď snům.
Bránit se tu nemá smysl,
klid přichystal dům.

Místnost M:

Kruhová místnost o průměru 5 sáhů se stropem v nedohlednu má 4 vchody pravidelně rozestaveny. Z toho ten vpravo a vlevo od vás je navíc lehce zakryt sloupy. Uprostřed místnosti je pak hromádka lidských kostí.

Na obou stranách jsou strážci - velcí psi velikosti C s ostnatými obojky. Jsou celí černí a oči jim žhnou rudým přísvitem.

Životaschopnost:	5
Utočné číslo:	(+3 + 4/+7) = 7/+7
Obranné číslo:	(-1 + 3) = 4
Odolnost:	21
Velikost:	C
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	13/magický tvor
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	5
Poklady:	nic
Zkušenost:	150

Strážci budou postavi pronásledovat klidně až do domu. Tam je v hale okřikne Tary (stylem "Punťo, Rečku, fuj!").

Místnost N

Při otevírání dveří propadlo - past Obr~8~nic/pád dolů.

Velká svatyně zarostlá poloshnilou aromatickou rostlinou. Cestu k zadní části lemují sochy na podstavcích. Jsou otlučené a prolezlé rzí. Na konci je malé kruhové jezírko, na jehož hladině sedí zářící dívka v lehkém přilnavém šatu. Je velice krásná. Zpívá si píseň v neznámém jazyce.

Jmenuje se Klery. Nevšímá si postav, ať dělají cokoliv. Pokud na ni zaútočí, brání se. Jde jen o ducha. Pokud jí ukážou sošku medvěda a dají jí ji, zvedne prázdnou ruku nad hlavu a sochy se rozpadnou. Ona jim pak podá prsten z křišťálu (THONE), ohnivou přilbu (AGAR) a pokud ji nemají, pásku s runou (LUMEN).

Zadní dvě sochy mají v sobě ukryté tři výše jmenované věci. Zbylé sochy se chovají po dotyku jako oživlé železné sochy. Jde o strážce.

ARTIL - "Slyšíš množství překřikujících se hlasů, řev, pláč. Je to tak hlasité, že snad každou chvíli ohluchneš."

Po třech kolech uvnitř ohluchne na dobu podle hodu proti pasti Odl~3~2k6+2 směn/trvale.

Místnost O

Hrubé zdi cel, zavřené železné dveře nemají jedinou škvíru. Na chladné podlaze pokryté slámou páchnoucí močovinou leží hromádka lidských kostí.

Zvenku jsou dveře na závoru.

Místnost P

Obrovská propast čtyři sáhy široká. Z hlubin šlehají plameny a dole se pomalu šine lávový proud. Úzká lávka vede z jedné strany na druhou.

Prasklina pokračuje vlevo i vpravo do dálky. Pád dolů je smrt pro každého. ARTIL sice nezemře, ale navždy zůstane v pekle lávy.

ARTIL - lávka je iluze, nic tam není. Jen trosky sotva sáh po mostě, jenž tu kdysi byl. Iluze přesvědčí všechny, kteří se dívají, že kdokoliv přejde. Ve skutečnosti jej nahradí démon v neviditelné záměně.

Místnost R

Prostorná svatyně. Hned za vchodem jsou na obou stranách dva výklenky, v nichž se nacházejí modly. Vlevo tvaru dívky a vpravo mladíka. Hlavní část svatyně pokračuje dál v šířce 3 sáhy a stejné výšce. Na podlaze je temný otvor do země o průměru 2 sáhy. Za ním svatyně dál pokračuje.

V otvoru v podlaze je strážce - objeví se až po přiblížení první postavy. Pokud se kdokoli dostane za něj, strážce vyleze a zaútočí na něj.

Objevení strážce: Z temného otvoru se zvedl větrný vír, silný a mocný, a v něm se vznáší temná postava zahalená do pláště. Ten se rozvinul a zavlál ve větru. Vyzáblá postava, bledý ostře řezaný obličej a šedivě bílé oči. Šedivé vlasy mu vytváří kolem hlavy zář. Oblečen je ve zdobené košili, černém plášti, kožených kalhotách a klobouku s pérem. U pasu má jemně kovaný meč.

ARTIL - vidí to samé až na meč, jehož čepel krvavě září. Vzápětí pocítí tíhu jeho pohledu. Do tří kol padne omráčena k zemi (pokud tam ještě je či celkově existuje).

Strážce

Životaschopnost:	10
Útočné číslo:	(+3 + 4/+10) = 7/+10
Obranné číslo:	(+3 + 6) = 9
Odolnost:	21
Velikost:	B
Pohyblivost:	20 (levitace)/magický tvor
Zranitelnost:	B,C,D,H2,J1/2
Inteligence:	20
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	Brk
Zkušenost:	400
Magenergie:	20
Ovládá kouzla:	Magický štít, Hyperprostor, Modré blesky.

Modly - pokud před modlou někdo klečí, nemůže být zraněn. Musí však mít sklopenou hlavu a věřit, nesmí nijak útočit.

Místnost S

Svatyně pokračuje několika schody dolů, kde je na podlaze podivná kresba vysypaná pískem. Na stěně je démon z oceli. Na hlavě má křišťálovou korunku. *Korunka XAP. Kdo ji má na hlavě a má brk, může zapisovat do knihy.*

Písek je hluboký a sypký - past Obr~5~nic/propadnutí a smrt. Kdo uspěje proti pasti, pokračuje v hodu každé kolo, ale v pátém kole se propadne nezávisle na úspěchu v hodu. Pak mu musí někdo pomoci.

ARTIL - Démonek se usmívá škodolibým smíchem. "Není cesty skrz kruh pro zloděje a rozkradače podzemních pokladů."

Závěr

Po zapsání nové kolonky do knihy a získání práva k odchodu mohou odejít. K tomu musí mít minimálně brk a korunku. K obracení stránek náramek. K vidění pravdy helmu ARTIL. K boji ohnivou helmu. A není k zahození magie pomocí křišťálového prstenu. Po průchodu obrazem zpět se probudí ráno v domě.

Slovník soch (had, štír)

řečené slovo	***skutečný význam***
spánek, sen	*smrt*
odraz, lesk	*lež*
kaluž, smítko	*bažina, past*
stín	*druh, přítel*
lék	*jed*
slast	*klid, ticho*
kůže	*kniha*

KNIHA

** - podmínka nutná pro zařazení do skupiny. Po jejím splnění získává postava možnost používat zaregistrovanou činnost.*

Nápis při T	*Nápis při D*	*Skutečný význam*
1. strana		
Dům (soupis inventáře)	Kobka (soupis inventáře)	*Soupis inventářů není v podstatě důležitý.*
Velké místnosti	Velké cely	*"Zlé sochy" jsou sochy, jež vidí pouze ARTIL.*
Malé místnosti	Malé cely	*Brána - branou je obraz, k projití zpět je nutné zaregistrovat do nové kolonky činnost Prochazí branou. A tímto se pak stát. Nemohou odnést nic co nezaregistrovali Odnáší ..... . Na jedné straně je 13 kolonek.*
Schody	Schody	
Dveře	.....	
Zlé sochy	Smrtící sochy	
Princezna	Malá lhářka	
Tvor	Tv.....	
Stíny	Vězni	
Lidské kosti	Lidské kosti	
Brána	.....	
2. strana		
Podzemí (soupis inventáře)	Podzemí (soupis inventáře)	*Podzemí je silně nebezpečná část. Zde se nacházejí tvorové, kteří mohou postavy zabít.*
Temné chodby	.....	
Slídivé oči	.....	
Pasti	.....	
Sypké písky	.....	
Propadliště	.....	
Kobky a cely	.....	
Hromádky lidských kostí	.....	
Jiné hromádky lidských kostí	Jiné hr.....	
Oltáře	Oltáře	
Modly	Brána	
Strážci	Poutníci	
Zlé sochy	.....sochy	

3. strana

Princezna	.....	*V jejím případě je dělání zázraků hlavně v ovládání domu. Ten poslouchá všechny její mvšlenky. Proto Tary při procházení stěnou nekouzlí.*
Zaregistrované činnosti	.....sti	
Chodí	Chodí	
Směje se	Směje se	
Mluví	Mluví	
Dělá zázraky	Zabíjí	

4. strana

Tvor	Tvor	*Tvor zde nemá žádnou sílu, mimo svých strážců. Je přítomný v celém domě, vyjma místností, kde je Tary. Nikdy neusne a mění pohled.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Skrývá se	.....	
Pozoruje	Pozoruje	
Hlídá	Chrání	
Mění místnost	.....	
Nespí	Nespí	

5. strana

Strážci	Strážci	*Jsou zástupci tvora s možností zabíjet. Jsou mazaní s různou inteligencí*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Pozorují	Pozorují	
Skrývají se	Chrání	
Hlídají	Hlídají	
Zabíjí	Vysvobozují	
Nespí	.....	

6. strana

Stíny	Stíny	*Jsou na začátku postavy. Nemohou kouzlit, nemají zbraně a zbroj.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	Chodí	
Mluví	Mluví	
Pozorují	Pozorují	
Umírají	Umírají	

7. strana

Artil	Artil	*Po nasazení helmy postava vidí skutečnost. Vidí ale i duši, proto zlé sochy.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	Chodí	
Mluví	Mluví	
Pozoruje	Pozoruje	
Vidí pravdu	.....	
Nosí hlavu tvora *	Nosí hlavu tvora	
Modře září	Slábne	*- ale neosvětluje*
.....	Umírá	*- to není pravda*

8. strana

Thone	Thone	*Aby mohl dělat zázraky, musí umět kouzlit či používat kouzelný předmět. Po sundání prstene jeho kouzelné věci opět zmizí. Ale má je na sobě. Jen nic neváží, nejsou vidět a nemůžou být používány.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrova.....	
Chodí	.....	
Mluví	.....	
Pozoruje	.....	
Nosí křišťálový prsten *	.....	
Dělá zázraky	Dělá zázraky	
Umírá	Umírá	

9. strana

Agar	Agar	*Může bojovat. Po nasazení helmy uvidí, kde leží zbraně, může je brát i používat, stejně tak zbroje. Ve chvíli, kdy sundá helmu, zmizí zbraně i zbroj. Spadnou na zem, znovu neviditelné.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	.....	
Mluví	.....	
Pozoruje	.....	
Nosí ohnivou helmu *	Nosí ...helmu	
Nosí zbraně	..... zbraně	
Nosí zbroje	.....	
Zabíjí	.....	
Umírá	Umírá	

10. strana

Tap	Tap	*Může volně listovat v knize. Zář jej vpustí do sebe.*
Zaregistrovaně činnosti	Zar.....	
Chodí	.....	
Mluví	.....	
Pozoruje	Pozoruje	
Nosí modrý náramek *	....	
Listuje v knize	Listuje	
Umírá	.....umírá	

11. strana

Xap	Xap	*Může zapsat do knihy dalšího tvora, jemuž povolí projití brány. Musí uvést podmínkovou vlastnost, jinak jej záře uvězňuje, dokud to nedokončí. Nemůže psát na zapsané stránky. Volných stránek je zde pouze 8.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	.....chodí	
Mluví	.....ví	
Pozoruje	.....je	
Nosí křišťálovou kouli *	....	
Zapisuje do knihy	Zapisuje do	
Nosí brk *	Nosí brk	
Umírá	Umírá	

12. strana

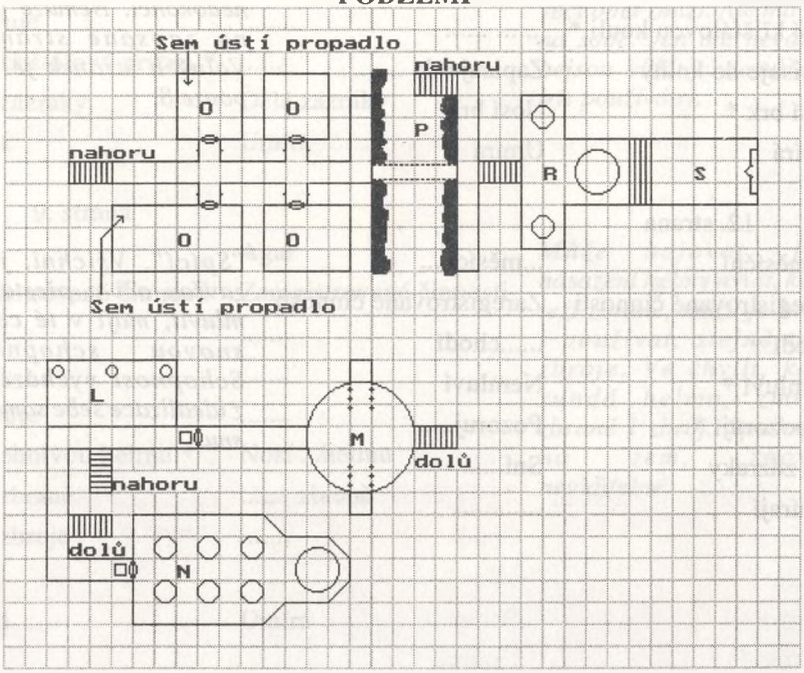
Náměsíční	...měsíc.....	*"Spící". Všichni, jenž zavřou oči a přestanou mluvit, mají v té chvíli snovou schopnost. Schopnost vycházející z idealizace sebe sama ve snu.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	.....chodí	
Nemluví *	Nemluví	
Nepozorují *	Pozoruj.....	
Sní zázraky	Sní.....	
Umírají	.....	

13. strana

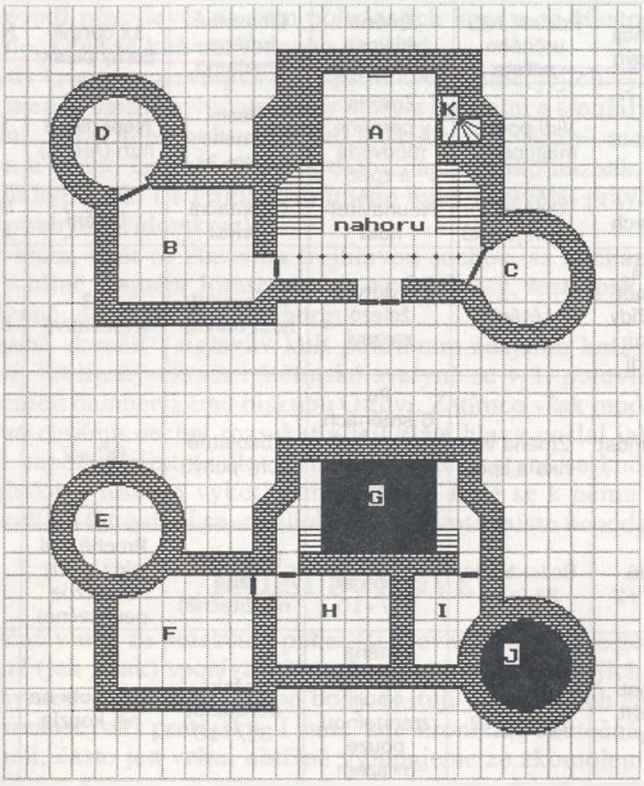
Lumen	Lumen	*Jen on se může dotknout jakéhokoliv svítidla, aniž by zhaslo, či se rozbilo (u koule). Ale on sám musí mít zavázané oči páskou. Tudíž nevidí.*
Zaregistrované činnosti	Zaregistrované činnosti	
Chodí	Chodí	
Mluví	Mluví	
Nepozoruje *	.....pozoruje	
Nosí pásku světla *	.....	
Nosí světelnou kouli	.....	
Neničí světelnou kouli	.....	
Svítí	.....	
Umírá	.....	

Žádná postava nemůže být najednou několika zaregistrovanými tvory. Vždy vítězí ten sepsaný dále v knize a moc nižšího se úplně zruší do chvíle, než silnější (vzdálenější) stránka pomine.

PODZEMÍ



NADZEMNÍ ČÁST



Snové schopnosti postav

Vycházejí z idealizace sebe sama ve snu. Tato schopnost je ve snu zcela přirozená. Schopnost se určí náhodně hodem k6 a k10 (viz tabulka).

	1	2	3	4	5	6
1	Změna ve stín	Vrhací zbraně +5	Létání	Stálý plamínek nad hlavou	Síla 21	100% lezení po zdi
2	Antipyro-kineze	Dech rudého draka 3x	Chůze beze stop	1x denně přirozená metamorfóza na 1k6 směn	Stálá neviditelnost. Jsou vidět oči.	Odolnost 21
3	Hyperpros-tor II	Změna v sochu a zpět	Změna zbraně v jinou	Létání	Dech bílého draka 3x	Na 3 kola zrychlení každou směnu

	1	2	3	4	5	6
4	Poslouchají ho netopýři	Rozumí řeči určitého zvířete	Změna velikosti o jednu třídu	Libovolná změna charisma	1x denně černý blesk	Nezranitelný mrazem
5	Létání	Vidí pouze magenergii	Změna v černého medvěda a zpět	Dech černého draka 3x	Nepodléhá iluzi (ARTIL)	Inteligence 21
6	Vodní dech	Ovládání všech jazyků	Neunavitelnost	Orientační smysl	Létání	Nezobrazuje se v zrcadle
7	Změna v předmět stejné třídy velikosti, jenž vidí	Létání	Po dotyku železo zrezaví	Nezranitelnost ohněm	+3 k iniciativě	Možnost vyvolávat bouři a déšť dle prostoru
8	Nesmrtelnost	Změna ve vlka a zpět	Po 6 směnách se v okolí 5 sáhů otevřou tajné vchody	Absolutně tichý pohyb	OČ +2	Změna v ledový třpyt zranitelný jen ohněm
9	Střelné zbraně +2	Božská síla 31/+10	Božská odolnost 31/+10	Probuzení (zde neužitečné)	Procházení skrz plány snu (zde neužitečné)	Létání
10	Možnost rozžhavit ruku	Boj beze zbraně +2	Změna v ohnivou kouli zranitelnou pouze mrazem	Božská obratnost 31/+10	Nepůsobí na něj kouzla	Zatažitelné drápy - ÚČ nože

Omezené počtem použití jsou pouze ty, u nichž je to napsáno. Pozor, postavy nemusí své schopnosti znát. Jen ty, které jsou vidět nebo se jinak projevují.

Obraz - jeskyně DrD
Autor: Ondřej Netík
Grafická úprava: Dech draka

Tato jeskyně se umístila na 1. místě v soutěži O spár Zlatého draka '95.

však ušlechtilý vraník. Sloužil samozřejmě k věštění - kněz ho třikrát tam a zpět převedl přes devět na zem položených kopí a za šťastné znamení se považovalo, když se kůň ani jednoho nedotkl.

Další tři Triglavovy svatyně stály přímo ve Štětíně, jejich význam i bohatství byly menší, uvnitř byly vybaveny stoly a lavicemi a sloužily i k rokování a hodování. Krom toho byl ve Štětíně k Triglavovi vázán i mohutný dub se studánkou u svého úpatí, což by se dalo chápat i jako náznak, že je Trojan Perunovou hypostazí (i Triglavovo jméno bylo s největší pravděpodobností původně pouhým přídomkem).

Pátý chrám, opět se zlacenou trojhlavou sochou, se nacházel v blízkém přístavu Wolině, bájném Jómsburgu severských ság, šestý pak až ve vnitrozemní Brenně, dnešním Brandenburgu.

V Brenně skončil Triglavův kult pokřtěním zdejšího knížete Pribislava roku 1136. Wolinský chrám i štětínské svatyně se v 1. polovině 12. století podařilo zničit bamberskému biskupu Ottovi. Zatímco však modlu z hlavního štětínského chrámu nechal rozsekat a její zlaté hlavy poslal jako důkaz své horlivosti papeži Kalixtovi II., idol z wolinské svatyně se kněžím podařilo ukrýt hluboko v lese do vykotlaného stromu. Lidé se k němu ještě dlouho chodili modlit a Ottovi, ať se snažil sebevíc, se toto místo nepodařilo vyslídit.

DALŠÍ BOHOVÉ

Bezpečně víme, že polabští a pobaltští Slované uctívali ještě mnohé další bohy. Potíž (jak jinak) spočívá v tom, že zhusta neznáme jejich jména - buď je prameny neuvádějí vůbec, nebo bohy častují jmény jejich římských (případně germánských) protějšků. I tam, kde kronikáři skutečná jména bohů zaznamenali, často jen velmi obtížně vylupujeme ze zkomolenin jejich skutečnou podobu, o omylech a úmyslných mystifikacích ani nemluvě.

Na Rujaně v hradišti Korenica měli podle Saxa Grammatica své svatyně tři další bohové, u nichž není úplně jisté, zda se jednalo o božstva podřízená Svantovitovi nebo pouze o jiná jména téže božské bytosti. Rugievit (tj. pán Rujány) měl na hlavě sedm obličejů, za pasem sedm mečů a jeden s nahou čepelí v ruce. Porevit měl pět hlav. O Porenutiovi už byla řeč v souvislosti s Perunem; zajímavé je, že v Knytlingasáze se objevuje na rozdíl od předchozích dvou pod velmi odlišným jménem Turupit. Knytlingasága navíc mluví o další dvojici bohů z Jasmundy na Rujáně jménem Tjarnoglofi (zřejmě Černohlavý) a Pizamar. Kult všech těchto rujánských bohů byl smeten spolu se Svantovitovým po úspěšné invazi dánského krále Valdemara.

Gerovit za konec své božské dráhy vděčí opět snaživému biskupu Ottovi. Jméno boha zněla nejspíš Jarovit (od jarý = silný); jeho svatyně stály ve Wolgastu na baltském pobřeží poblíž Rujány a ve vnitrozemním Havelbergu. Ebbo přirovnává Gerovita k římskému Martovi, s čímž koresponduje i nedotknutelný zlatý štít, který byl odznakem Gerovitovy moci.

Ve Vagrii se podle Helmolda klaněli již zmiňovanému Podagovi. V jeho jméně se též někdy hledá zkomolenina ze slova pogoda, což by z Podagy činilo boha počasí. Nejvýznamnějším bohem Vagrie byl však Prove (jindy Prone). U Stargardu (dnešní Oldenburg) mu byl zasvěcen dubový háj obehnaný dřevěným hrazením. Každý druhý den v týdnu se tu konaly soudy, a protože v něm nesměla být prolita lidská krev, sloužil zároveň jako častý úkryt psanců. Díky dubům a určité zvukové podobnosti jmen je i Prove někdy chápán jako jedna z Perunových podob.

Helmold dále u Polabanů zaznamenává uctívání bohyně Sivy (pravděpodobně Živa) a také Černoboha, jenž je dalším z bohů nedávajících mnohým vědcům spát. Toto jediné jméno je však přece jen příliš málo na to, aby se z něj daly vyvozovat závěry o dualistickém chápání světa Slovany, jedná se už nejspíš o prolnutí s křesťanskými představami.

Posledním věrohodným, i když nerozluštitelně pojmenovamým bohem je Pripegala, jemuž měly být přinášeny lidské oběti.

BOHOVÉ OSTATNÍCH SLOVANŮ

U jižních a zbylých západních Slovanů bohužel nemáme doloženy konkrétními jmény žádné další bohy. Vesna, Lada, Morana ap., jež jsou v obecném povědomí považovány za slovanská božstva, připadají na vrub českých a polských kronikářům s bujnou fantazií a obrozencům s nekritickým přístupem k pramenům.

*

Základní použitá literatura:

M.Beranová: Slované, Panorama, Praha 1988

J.Eisner: Rukověť slovanské archeologie, Academia, Praha 1966

K.J.Erben: Vybrané báje a pověsti jiných větví slovanských, SNKLHU, Praha 1953

A.Gieysztor: Mitologia Slowian, WAF, Warszawa 1982

V.V.Ivanov, V.N.Toporov: Slavjanskaja mifologia (+ další hesla) in Mify narodov mira, Sovetskaja encyklopedia, Moskva 1987

J.Komorovský: Slované, in Světové mytologie, Orbis, Praha 1973

J.Máchal: Bájesloví slovanské, J.Otto, Praha 1907 (Votobia, Olomouc 1995)

L.Niederle: Rukověť slovanských starožitností, NČSAV, Praha 1953

J.Růžička: Slovanské bájesloví, Olomouc 1907

Slovo o pluku Igorově, Albatros, Praha 1977

Z.Váňa: Svět slovanských bohů a démonů, Panorama, Praha 1990

Parcon plný překvapení

Martin Kučera

Parcon '96 byl již podruhé spojen s Bohemiaconem v Ústí nad Labem. Tentokrát na něm ovšem nebyla nouze o více či méně příjemná překvapení. Ta začala hned při příjezdu.

Překvapení první: program

Když jsem u prezence zalistoval v materiálech, abych zjistil, co nás tentokrát čeká, narazil jsem na kolonku Sobota, 11.00 - Dech draka. Tak jsem poznamenal, že nám aspoň mohli pořadatelé dát předem vědět, abychom se mohli připravit, a začal jsem přemýšlet, o čem vlastně budeme v sobotu povídat. Beseda samotná pak proběhla celkem v pohodě - rozjezd byl sice pomalejší, ale postupně se rozproudila opravdu živá debata (kterou navíc poťouchlými dotazy zpestřoval Martin Klíma osobně). Nejvíce se diskutovalo o "Prokletí Karaku" a recenzi v Dechu draka (naštěstí jsme si mohli přizvat na pomoc recenzenta osobně), a pak o GameConu - příští rok bude zřejmě opět v Olomouci, i když se z publika ozývaly silné pragocentrické názory.

Překvapení druhé: ubytování

Neočekávali jsme, že by ubytování na kolejích bylo letos lepší než v minulém roce, ovšem při příchodu na pokoj jsme se nestačili divit. Postele byly rozmontovány a složeny u zdi (jinde pro změnu chyběly úplně) a spalo se na matracích rozložených na zemi. Doufejme, že příští rok si nebudeme muset přivézt matrace vlastní.

Překvapení třetí: jídlo

Tohle bylo jedno z těch příjemných. Pořadatelé se poučili z loňských špatných zkušeností s menzou a našli školní jídelnu, která vařila nejen lépe, ale ještě k tomu i levněji. Jen tak dál.

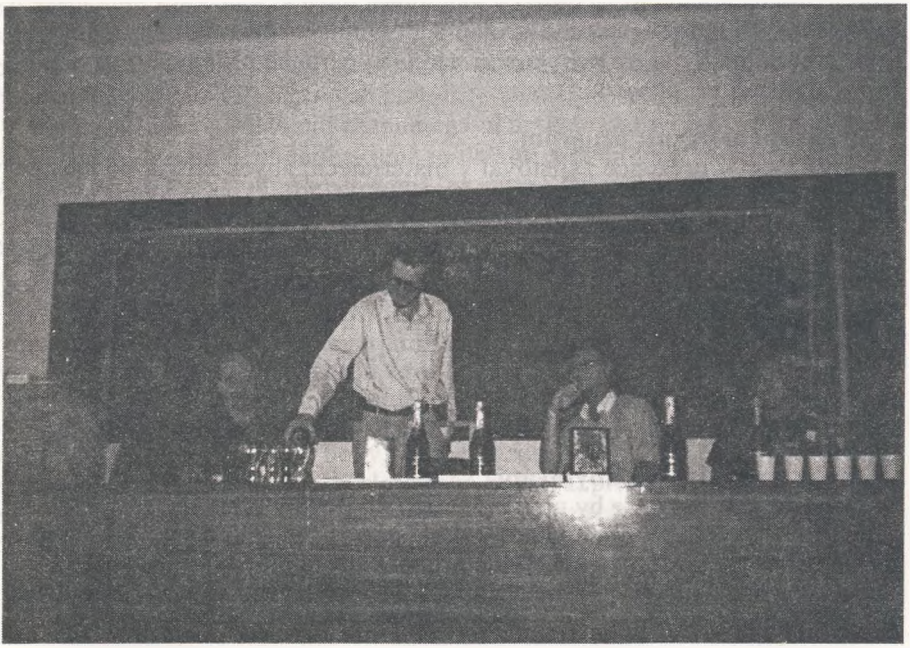
Překvapení čtvrté: bufet

Po minulém ročníku, kdy pořadatel zodpovědný za místní bufet con asi týden odstonával, se rozhodli organizátoři předat tuto starost svému kamarádovi a nechali na něm, jak to zařídí. Díky tomu byly tentokrát ceny (hlavně nápojů, na čemž se neblaze podepsala také skutečnost, že byly nakoupeny v nevratných lahvích) podstatně vyšší. Takže méně majetným (nebo těm, kteří nehodlají podporovat předražování) nezbývalo než si nosit pití, zakoupené za snesitelnější ceny v samoobsluze, s sebou.

Překvapení páté: zahraniční hosté

Zatímco v předchozích dvou letech nás pořadatelé zmlsali množstvím zahraničních hostů zvučných jmen (na každém conu aspoň tři), letošek byl v tomto ohledu zklamáním. Nepřijel dokonce ani Andrzej Sapkowski (z rodinných důvodů). Hostů bylo přitom postupně pozváno asi patnáct, ale všich-

ni z různých důvodů odřekli. Navíc pozvání zahraničního hosta je dost nákladná záležitost, většinou nemožná bez finanční spoluúčasti nakladatelství, které knihy tohoto autora vydává. Organizátoři slibují, že příště bude hostů opět dost.



Křest novinek Altaru - Hvězdní honáci J.W.Procházky a Klon '96 O.Neffa

Překvapení šesté: více her

Dalo se očekávat, že stejně jako loni nebude chybět firma Blackfire Games s karetními hrami. Tentokrát však měla svou místnost i firma Warlord, která předváděla Warhammer a jiné stolní hry společnosti Games Workshop (samozřejmě je i prodávala, stejně jako AD&D či GURPS s mnoha různými doplňky). Organizátoři též opět připravili turnaj v DrD, kterého se letos zúčastnilo 80 hráčů. Finálové dobrodružství vám přineseme v prvním čísle příštího ročníku.

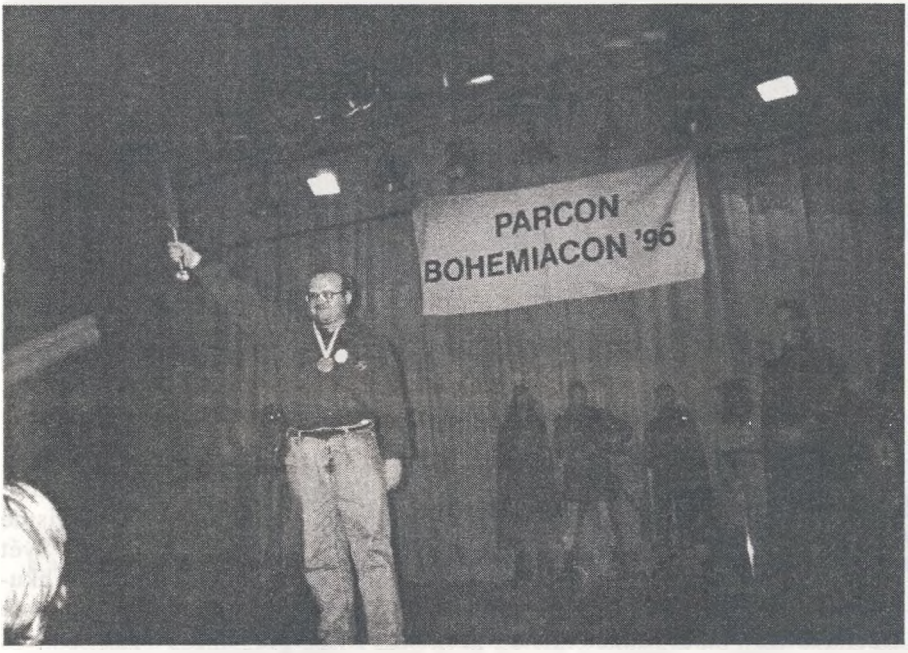
Překvapení sedmé: RISK

Kromě soutěže o fana roku, kterou konečně (po dvou druhých místech) vyhrál Honza Pavlík, uspořádal SF klub Třesk z Třebíče sci-fi variantu známé soutěže RISK. Témata byla opravdu pestrá a mnohé otázky skutečně záludné. Bohužel se na průběhu trochu podepsaly technické komplikace (zejména skutečnost, že nebylo zcela jasné, od kterého okamžiku přesně se mohou soutěžící hlásit). Rozhodně to však bylo příjemné zpestření, o které projevilo

zájem poměrně dost soutěžících i diváků. Na stupni nejvyšším se nakonec umístil Přemek Houžvička.

Překvapení osmé: Jaroslav Mostecký

Tento olomoucký spisovatel musel během slavnostního večera mnohokrát vystoupit na pódium, aby si odnesl nějakou cenu či alespoň vyslechl blahopřání. Kromě Ceny Karla Čapka (vítězství v kategorii krátká povídka a nominace v kategorii povídka) obdržel i meč za vítězství v 8. ročníku soutěže "O nejlepší fantasy" a cenu IKAROS za nejlepší českou povídku.



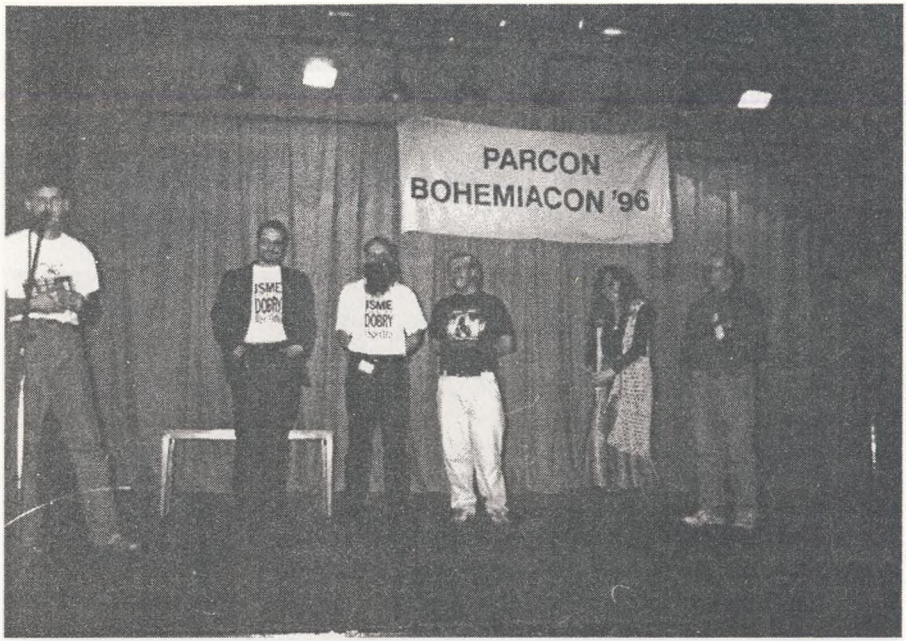
Jaroslav Mostecký se svým novým mečem

Překvapení deváté: ostravské úspěchy

Na Moravu putovala i další ocenění. Zásluhu na tom má ostravské nakladatelství Leonardo, které získalo cenu IKAROS za Sapkowského Krev elfů a cenu Udice (čtenářská anketa účastníků Bohemiaconu) za Čas opovržení. Jelikož tato sága má mít celkem pět dílů, je docela dobře možné, že se Leonardo dočká v příštích letech dalších cen. Blahopřejeme.

Překvapení desáté: příspěvky

Tento con se ukázal být obzvlášť plodný na příspěvky do dalšího (a částečně i tohoto) ročníku Dechu draka. Získali jsme několik povídek a pár dalších máme slíbených, nějaké teoretické články, obrázky apod., ale hlavně upevnili stávající kontakty a navázali nové. Zkrátka máte se na co těšit.



Autoři, jejichž povídky byly otištěny ve sborníku Miss Mlok '96

Co ještě o Parconu-Bohemiaconu `96 říci? Program byl celkově poněkud méně poutavý, přesto si myslím, že si v něm každý mohl najít několik bodů, které by ho mohly zaujmout. Pro nás byl tento con napůl pracovní, neb jsme na něm probírali připomínky k systému pro bitvy armád do DrD PPE - Svět (těm nedočkavým, kteří se již tři měsíce na ně chodí obden ptát do knihkupectví, doporučuji přečíst si povídku Knihkupcův den v předminulém čísle Dechu draka), takže hluchá místa v programu jsme spíš vítali. Nápor více než devíti set účastníků zvládli organizátoři docela dobře, za což si bezpochyby zaslouží pochvalu. Nedošlo k žádnému většímu průšvihu, vyskytly se jen stížnosti na chování ubytovaných na gymnáziu a na přítomnost čtyř psů přes výslovný zákaz pobytu domácí zvěře na conu. Pořadatelům se také podařilo zajistit zajímavé sponzorské příspěvky - např. na slavnostní večer 500 piv z místního pivovaru, či do materiálů docela pěknou reklamní propisku ČEZ. Napřesrok bude Bohemiacon opět samostatnou akcí, tak uvidíme, co si pro nás připraví. Stále je co zlepšovat, ale to ostatně platí pro každý con.

Z lengorchijštiny přeložila Ewa Białołęcka

Draci ve světle mýtů

"Drak chrlí oheň"

To je samozřejmě výmysl. Nicméně v každé pověsti, byť nevěrohodné, je zrnko pravdy. Drak je zvíře teplokrevné a má velmi vysokou tělesnou teplotu. Každému, kdo se s drakem setkal (a přežil to), musel připadat horký jako pec.

"Obluda velká jako zámek"

Zvěsti o rozměrech draků mají svůj původ v lidském strachu. Draci jsou velcí, ale přece jen ne tolik. Teoreticky drak může dosáhnout takových rozměrů, ale proč by se na takovouto proměnu mělo mrhat cennou energií? Každá transformace je spjata s obrovskou námahou.

"Sedmihlavý drak"

Neexistují ani dvouhlaví, tím spíše vícehlaví draci. Dvě hlavy znamenají dva mozky - což je pro jedno tělo prakticky neúnosné. U jiných zvířat se občas objevují případy tzv. siamských, tedy spojených dvojčat, ale jedná se obvykle o zhoubné mutace neschopné přežít. Draci samotní tvrdí, že u jejich rasy se takové případy nikdy nevyskytovaly. Vícehlavé nestvůry zmiňované v mnoha baladách či vypodobněné na obrazech byly výsledkem pokusů málo schopných mágů z kasty Stvořitelů. V dostupných částech dokumentů se vyskytují jako sterilní hybridi s jedním centrálním mozkem v trupu.

"Dračí sádlo chrání před zraněním"

Samozřejmě, jako každý jiný tuk může být použito k ošetření popálenin. Nicméně se od něj určitě neodrazí žádná rána mečem. Legenda o zvláštních vlastnostech dračího sádla bezpochyby pochází z dávných dob, kdy se pancíře bojovníků vyráběly z tlustých kůží a rohoviny zombaka či třírožce.

"Draci se živí pannami"

Co se týče draka pravého, člověk je pro něj "malé zvíře s nechutnou svrchní slupkou." O problému panen nemají ponětí ani ho nedokážou pochopit. V dávných dobách došlo k případům zabití a sežrání člověka, který narušil klid dračího teritoria. Nyní mezi oběma rasami panuje mír, také proto, že se vzájemně uznaly za myslící bytosti.

Nicméně je pravda, že velcí ještěři se s oblibou usazují v blízkosti lidských obydlí a stále se stává, tak jako v pradávných dobách, že vystrašení vesničané předhazují obludě dívky a děti jako oběti.

"Dračí poklad"

Draci praví se v stáří velmi často stávají podivínskými. Projevuje se to různými způsoby, ale častým případem je hromadění sbírky různých blyštivých věcí. Nemusí to být šperky, stejně tak dračí poklad může sestávat z kamínků, mušlí a podobných předmětů. Drak nemá představu o tržní ceně své sbírky. Hlídá ji s žárlivostí malého chlapce, který má hrst kuliček. Když například starý drak oloupí nějakého kupce, vezme mu jak bižuterii, tak i obyčejné nože, pokud jsou dobře vyleštěné. Naopak by tam nechal hroudu zlata, kdyby někoho napadlo pokrýt ji vrstvou matné barvy. Mladší draci se na podobnou činnost dívají se soucitným pohrdáním. Existuje dokonce slovní obrat: "Jdi si sbírat kamínky", který se používá při nerozumném nebo protivném chování.

"Člověk zakletý v draka"

V kronikách Éry Mágů je velká část věnována Buronovi z kasty Stvořitelů; nazývají ho nejschopnějším mágem všech dob. V ústních odkazech existuje pověst o tom, jak přeměnil samici lamie na ženu. Nikdy to však nebylo oficiálně potvrzeno, čili přeměna člověka v draka je věcí přinejmenším diskutabilní. Pravděpodobnější je teorie, že někdo zahlédl draka, když se vracel do své původní podoby po přeměně v člověka.

"Draci žijí věčně"

Bezpochyby očekáváte, že to také popřu. Nikoli. Draci by MOHLI žít věčně. Když drak dospěje do věku transformací, vyměňuje během nich v podstatě všechny buňky svého těla, včetně nervových. Tímto způsobem, když dosáhne standardních rozměrů, se dlouhou dobu jeho biologický věk neměni. Jeho organismus nestárne, stále se vrací k původnímu vzorci. Individuální rozdíly závisí na transformační aktivitě jednotlivých osobností. Teoreticky

stříbrný prsten s hlavou draka s rubíny místo očí. runa "oko" ukazuje na mága z kasty pozorovatelů

měděná spona z pláště

severský erbovní drak (rytina)

nejstarší zobrazení pravého draka : Orunyjská olejová lampa z keramiky

by díky této schopnosti drak nikdy nemusel zemřít. Nicméně existují draci staří a stářím umírající. Jak to probíhá? Celé tajemství souvisí s podvědomou vrstvou, která má omezenou kapacitu. Mozek draka zahlcený množstvím informací začíná připomínat skříň, do které se někdo snaží vměstnat příliš mnoho věcí. To se zhoubně projevuje na duševní rovnováze. Začíná to nevinně, zmíněným sbíráním kamínků. Pak starý drak přestane chápat, co se děje kolem něj. Straní se rodiny i přátel. Je podrážděný a agresívní. Čím dál častěji zapomíná jíst a čistit si srst. Časem dojde k sebepoškození v návalu deprese. Nakonec umírá vysílením organismu. Tento proces může v počáteční fázi trvat několik (v extrémních případech až desítky) let. Konec je pak velice rychlý a odehraje se během několika týdnů.

K přesvědčení, že drak je nesmrtelný, přispěl i fakt, že je stvořením s ohromnými regeneračními schopnostmi. Když dospělý drak dokáže vždy transformací obnovit své tělo do původního stavu, je samozřejmě těžké ho zlikvidovat. Dokonce těžce raněný drak, s vnitřním krvácením, poškozenými plícemi a srdcem nebo i zlomenou páteří, ze sebe dokáže vydat ještě tolik energie, aby poškozené orgány zregeneroval. Jediný spolehlivý způsob, jak zabít draka, je zničení jeho mozku, spálení či případně utopení. Nevím, zda se někdy někomu podobný kousek podařil.

Je mi jasné, že můj traktát zdaleka neobsahuje všechny problémy spjaté s rasou draků pravých. Jedná se jen o nástin, náznak nového odvětví vědy, které bychom mohli nazvat drakologií. Ve svých výzkumech jsem se opíral o materiály ze starých kronik, registrů a ústních odkazů. Završením teoretického studia byla výprava na ostrov Runja v Dračím Archipelagu. Pobýval jsem tam celý rok a získal důvěru několika dospělých draků. Spřátelil jsem se zejména s jedním z nich, jménem Orm-noht. Mnoho mých teorií se po konzultaci s Orm-nohtem zhroutilo, některé byly naopak potvrzeny. Doufám, že další mágové půjdou v mých stopách a naše bádání bude prvním krokem ke vzájemnému porozumění a toleranci dvou rozumných ras.

Poznámka překladatelky

Při překladu tohoto textu jsem hned použila přepočtů na jednotkový systém srozumitelný pro čtenáře. Bylo to nezbytné, zvláště když Země se v časovém výběžku Lengorchie otáčí rychleji a tamější rok trvá 361 dní a 4 hodiny. Délkovými výrazy jsou píka, krok, loket, dlaň apod.

Jistě vás zajímají také tajemné názvy "Stvořitel" a "Mluvčí". Lengorchijští mágové se dělí na kasty podle svých schopností. Stvořitelé jsou telekinetici a dokážou také měnit strukturu věcí. Pozorovatelé jsou telepati - příjemci a Mluvčí - vysílači. Cestovateli se nazývají ti, kteří ovládají teleportaci. Tkalci iluzí jsou hypnotizéři, kteří také dokážou tvořit zjevení. Existují i jiní, ale na toto téma by se dal napsat další, mnohem obšírnější traktát.

Ewa Białołęcka

Představujeme

Wizards OF THE COAST

Mezi společnostmi, se kterými vás na stránkách Dechu draka seznamujeme, nemůže chybět Wizards of the Coast. Do roku 1992 byli téměř neznámí. Pak přišel Magic: The Gathering. Poprvé se objevil na GenConu v srpnu 1993 a během jediného roku se rozšířil po celém světě. Následovaly další hry a také magazín *Duelist* zaměřený na sběratelské karetní hry z produkce WotC i jiných vydavatelů.

MAGIC The Gathering

Magic The Gathering znamenal přelom v herním průmyslu. Spojil v sobě hratelnost zatím zřejmě nejlepšího karetního systému svého druhu a ekonomický systém sběratelských karetních edicí (do té doby jen hokejové nebo basketbalové). Magic byl první hrou svého druhu na světě (dnes jich můžete vidět několik desítek - úspěch vždy láká).

Samotný systém je v podstatě jednoduchý. Dva čarodějové stojí proti sobě v magickém souboji o zemi Dominia. Oba hráči vykládají "země", jakési zdroje many, za kterou posléze sesílají kouzla, mající za účel jen jedno - zabít protihráče. Můžete vyvolávat nestvůry, očarování, artefakty či jiná "mocná" kouzla. Hra končí smrtí jednoho z čarodějů nebo dobráním balíčku.

Hra se za uplynulé roky rozvinula do mnoha variant, od čtyřhry, hry jen s jedním základním balíčkem, nebo až extrémní "Iron Man", kde se karty, které by se po použití normálně odložily, trhají. Nejlepší hráči si dnes mohou přijít na slušné peníze (ovšem když je předtím řádně investují).

VAMPIRE THE ETERNAL STRUGGLE

Vampire: The Eternal Struggle (dříve Jyhad), je sběratelská karetní hra podle populární hororové RPG Vampire: The Masquerade od firmy White Wolf. Je to druhá karetní hra, do které se WotC po Magicu pustili (asi aby si dokázali, že dovedou vytvořit i něco odlišného).

Vampire se svým systémem nepodobá Magicu ani zdaleka. Hra ve dvojici je možná zajímavá, skutečné kvality se však projeví až ve skupině více lidí. Každý hráč se stává zároveň lovcem i obětí a do hry přichází nový faktor - politika. Určité akce totiž nejsou jisté, záleží na hlasování všech hráčů (tedy alespoň těch, jejichž upíři do toho mají co mluvit). Krev je zde univerzálním platidlem, bez něhož jste ztraceni. Grafické ztvárnění karet odpovídá koloritu hry.

Na rozdíl od ostatních karetních her v této mají soupeři různé cíle a prostředky, jak jich dosáhnout. Je zasazena do kyberpunkové budoucnosti, ve které svět ovládají megakorporace a informace mají cenu zlata. Proto musejí být data velmi pečlivě chráněna bezpečnostními programy před hackery. Ve virtuálním světě uvnitř počítačových sítí tak zuří nekonečná válka. Jeden z hráčů v roli KORPORACE má za úkol vyvíjet tajné projekty a vybudovat bariéru ochranných programů, které bez milosti zlikvidují jakýkoli pokus o narušení, druhý - RUNNER - naopak proniknout skrze bezpečnostní mechanismy, získat cenná data a dostat se i s nimi do bezpečí. Hra je napínavá od začátku až do konce a přináší spoustu nečekaných zvratů.

Tato společenská karetní (nikoli sběratelská) hra, ideální zábava pro celou rodinu, je založena na principu, že život není fér. Je rychlá a má snadná pravidla. Hrací balíček obsahuje 80 karet: 12 dvanáctek, 11 jedenáctek atd., až k jedné kartě Velkého Dalmutiho, a dále dva žolíky. Cílem hry je co nejrychleji se zbavit všech karet v ruce a tak postoupit do vyšší společenské třídy, což přináší další výhody ve hře. Ten, komu karty nakonec zůstanou, se stává posledním sluhou, který se musí dřít a plnit všechna přání Velkého Dalmutiho. Život přece opravdu není spravedlivý. (Pozn. - tato hra byla oceněna společností Mensa jako nejlepší logická hra roku 1995.)

RoboRally je kombinací stolní a karetní hry. Hráči jsou zde v rolích supermoderních počítačů, z nichž každý ovládá několik robotů v závodě napříč továrnou plnou různých nástrah a pastí, jako jsou propadla a laserové paprsky, ale také užitečných pomůcek - například pohyblivé chodníky, které mohou robotovi významně urychlit cestu k cíli (nebo ho naopak zavézt úplně jinam). Samozřejmě dochází také ke střetnutím s jinými roboty.

Paměť robotů je velice omezená, takže je třeba neustále jim vydávat povely. To se děje pomocí programových karet, které mají hráči k dispozici. Rovnováhy mezi štěstím a hráčským uměním je dosaženo tím, že v každém kole mají hráči pro každého svého robota devět karet, z nichž však mohou použít pouze pět.

Letos v listopadu se chystají WotC uvést na trh novou sběratelskou karetní hru BattleTech podle populární stolní hry společnosti FASA Corporation (česky ji vydal Altar v roce 1995) simulující souboje obrněných bitevních robotů v 31. století. Hra bude mít přes 300 různých karet, reprezentujících OBRy, pěší jednotky, strategická místa, legendární osobnosti apod. Karty se budou prodávat ve standardních balíčcích po 60 kusech a boosterech po 15 kusech.

podle zahraničních materiálů zpracovali -mk- a -san-

V příštím čísle tento seriál o společnostech vydávajících SF a fantasy hry zakončíme, a tak si vám na závěr dovolujeme nabídnout minisoutěž. Pokuste se uhodnout, koho vám příště představíme. Své odpovědi posílejte do 15. listopadu na adresu redakce. Z těch správných vylosujeme jednoho výherce a odměníme ho cenou z produkce této společnosti.

Vám nabízí

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994	**rozebráno**
Dech draka 1-6/1995	jedno číslo 22 Kč celý ročník 120 Kč
Dech draka 1-6/1996	jedno číslo 29 Kč celý ročník 162 Kč
Síla oceli - fantasy hra pro 2 hráče	43 Kč
Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad - první díl série gamebooků	49 Kč
Hexový papír A3 - oboustranný, dvě velikosti hexů	2 Kč
Placka GAMECON '95	15 Kč
Placka GAMECON '96	15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

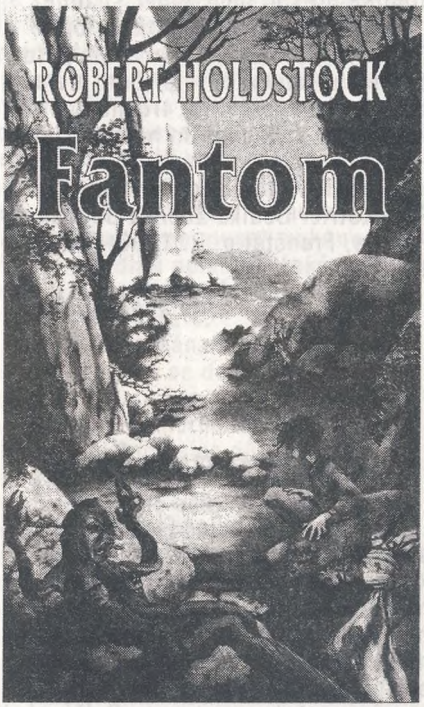
Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Mytologicko - rodinný příběh

Další z knih Roberta Holdstocka je krokem trochu jinam. Na jedné straně se nit spojující přítomnost a minulost povážlivě rozmotává a zasahuje až do konce druhohor, namísto lesa zde najdeme slaný pach tříště mořských vln u břehů Limbu a navíc ještě vodní netvory z doby daleko předcházející vzniku člověka. Na druhé straně se ovšem autor většinu knihy zaměřuje na problémy výchovy dětí, nelegálních adopcí, rodinných vztahů, šikanování ve školách, chamtivosti apod. Tento obrat mě rozhodně nenadchl. Hlavní hrdina knihy, Michael, je možná dobře prokreslenou postavou, ale nelze si nevšimnout jeho nevýraznosti až přihlouplosti - a vzhledem k jeho věku (asi deset let) na tom není nic tak neobvyklého. Má sice určité zvláštní schopnosti, ale v podstatě příliš zajímavý není. To další postavy, Kříďák a Michaelova sestřička, zaujmou přece jenom víc; naproti tomu všichni dospělí jsou neskutečně povrchní a nudní k uzoufání.

Holdstock podle mého podlehl dosti rozšířené a naivní představě, že děti vědí a dokáží něco víc než dospělí. Že mají blíž k paranormálním jevům. Zavedení různých podobných módních témat, jako psychotronika a parapsychologie, také příběhu příliš neprospělo. Celou dobu čtení jsem se děsil možnosti, že Francoise odněkud vytáhne virguli.

Samozřejmě, že je to čtivé, dokonce svým způsobem napínavé. Holdstockovi hrdinové si sympaticky řeší své výhradně soukromé problémy, nejsou poháněni nutkavou potřebou spasit svět nebo Bojovat Proti Zlu. Jenže kde byla v minulých dílech určitá vášeň výzkumníka (trošku připomínající šílené vynálezce klasické sci-fi), tam je teď obchod a peníze. A popravdě řečeno, Grál se už taky stává tak trochu klišé. Určitý schematismus bohužel prosvítá na více místech, třeba ve frázovitých řečech o anglické zemi. Zato snových obrazů je zde moc málo, vlastně jenom jediný.



Obálka není špatná, ale tentokrát ani nenadchne. Překlad se tolik nepovedl, jsou zde překlepy (hlavně skoro nazdařbůh poházené uvozovky) i menší prohřešky stylistické, občas nezvyklé skloňování (pátý pád Michaele místo Michaeli), text je dole vysázen až téměř úplně do konce stránky. U *Lavondyssu* bych tomu nevěnoval příliš pozornost, jenže tohle zase není tak dobré, aby si člověk podobných věcí nepovšiml.

Snad *Fantom* trpí obvyklou nevýhodou cyklů postavených na jediném hlavním nápadu, který se časem trochu vyčerpá. Je to samozřejmě svým způsobem dobré. Holdstock psát umí, jenže příběh je vlastně banální a to přese všechno nelze úplně skrýt. Předchozími romány autor sám sobě postavil laťku tak vysoko, že přehoupnout se přes ni není vůbec snadné.

Michael prostě není okouzlující Tallis, *Fantom* není *Lavondyss*, je to dobře napsaný a čtivý příběh, ale ačkoliv kniha vypráví tak trochu o Grálu, nepatří ke klenotům nejcennějším.

Robert Holdstock: Fantom. Přel. Petr Kotrle. Obálka Zdeňka Boušková. Polaris, Frenštát p. R. 1996. 356 s. 109 Kč.

Pavel Houser

Znovu ve vesmíru

Další svazek edice Fighting Fantasy je pro změnu hard SF, či snad dokonce parodie na hard SF. Již samotný námět - najít a zneškodnit šíleného vědce, který hodlá v celoplanetárním rozsahu experimentovat s novým smrtícím virem - jako by vypadl z některé z raných space oper. Další rekvizity pro změnu připomínají *Stopařova průvodce po Galaxii* - například filozofující robot, který přemýšlí, kdo z vás dvou je výplodem fantazie toho druhého, nebo elektronická encyklopedie mimozemšťanů, která při setkání se Zarkem prohlásí, že je to "příslušník rasy vysoce inteligentních, ale nesnášenlivých mimozemšťanů, jejichž nejoblíbenější činností je kupodivu zavírat do krabic malá chlupatá stvoření a snažit se jim dokázat, že *oni* (Zarkové) jsou inteligentnější a je s nimi rozhodně větší zábava než s jakýmkoli malým chlupatým stvořením". Atd. atd. *Vesmírný zabiják* je zkrátka okořeněn nemalou porcí humoru, s čímž se v tomto žánru setkáme opravdu málokdy.

I co se týče struktury děje a herních mechanismů je kniha zpracována velice dobře. Především je tu pestrý výběr zbraní - od jednoduchého elektrického biče přes paprskomet až k plošným zbraním jako granáty a gravitační bomba (anihiluje vše v okruhu tří metrů). Tím pádem jsou i souboje daleko zajímavější. Vítanou změnou jsou též protivníci (roboti a různí mutanti), mimo jiné proto, že boji s nimi se často dá vyhnout, takže při cestě k cíli lze používat jak hrubou sílu, tak i malé šedé buňky.

Pohyb po kosmické lodi *Vandervecken* je stejný jako u ostatních gamebooků - vracet se na již prošlá místa nelze. Tedy téměř nelze - existuje úsek, kde je možné chodit podle libosti (ovšem v rámci čtyř světových stran). Za tohle vylepšení ovšem platíme daň v podobě opakovaných bojů s některými nestvůrami. V této souvislosti stojí za zmínku též simulátor pouličního souboje obrněných vozidel, především díky originálnímu řešení pohybu protivníka, díky kterému lze ulicemi kličkovat neomezeně dlouho (respektive do zničení jednoho z vozidel).

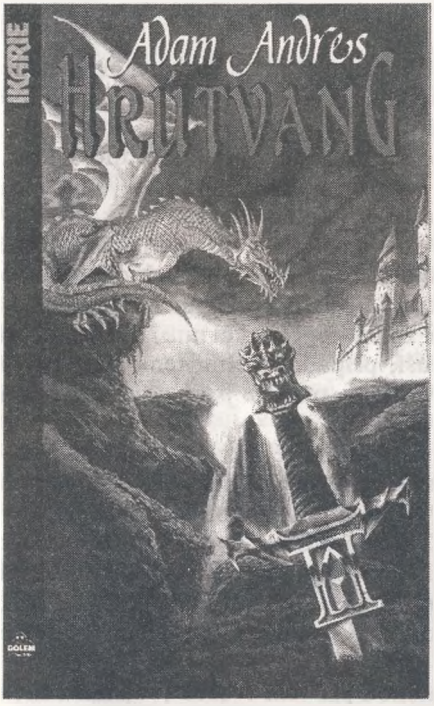
Připočteme-li ještě opravdu pěkné ilustrace, můžeme *Vesmírného zabijáka* bezpochyby zařadit mezi pětici nejlepších u nás vydaných gamebooků.

Steve Jackson a Ian Livingstone: Vesmírný zabiják. Přel. Martin Kučera. Obálka Christos Achilleos. Plzeň, Perseus 1996. 60 Kč.

-mk-

V zemi Éllad do třetice

Tentokrát však o pět set let dříve, než se odehrály události popsané v knihách Wetemaa a Wetemaa II. Nemusíme si tedy osvěžovat paměť, naopak se zde dozvíme více o některých osobách a událostech, které měly vliv na další osudy země (například kdo byla paní Haduwig a jak přišla ke koním létavcům, či odkud se na světě vzali Páni draků).



Děj se odehrává v době, kdy mnozí lidé byli ještě drakům příznivě nakloněni. Sledujeme osudy potomků Pána draků Askadrina, kteří musí čelit neustálému ohrožení ze strany jejich závistivého strýce Gunnlauga. Ten touží stát se sám Pánem draků a jedinou překážkou, která mu stojí v cestě, jsou právě děti jeho bratra. V jeho zákeřných léčkách skončí (s pomocí uloupeného meče Hrútvangu, jehož jediné škrábnutí znamená pro draka smrt) život Otkera i Ortvina a i když je Or, nejmladší z bratrů, sebeopatrnější, není to nic platné. Zamiluje se totiž do dcery knížete Betherinta z Ottwary, kde nemají draky (dlužno podotknout, že oprávněně) příliš v lásce, a když se ji pokusí získat důmyslnou lstí, dva mladíci v touze po dobrodružství jeho plán zhatí. Příběh se zaplétá čím díl víc a přestože tušíme, že nakonec zřejmě vše dobře dopadne (ač by nemuselo, koneckonců i ve Wetemae jsme museli nakonec některé z hrdinů oplakat), čeká naše hrdiny ještě mnoho různých komplikací a dějových zvratů.

Kniha je napsána velice čtivě, takže není problém se do ní ponořit a přečíst ji na jeden zátah. Zápletka je vystavěna poměrně důmyslně - na několika místech sice působí náhodné shody okolností poněkud vykonstruovaně, lze to však vzhledem k celkovému dojmu odpustit. I po stránce jazykové můžeme být spokojeni, protože autorka zjevně dovede naši mateřštinu používat velice dobře a s citem (jak jsme se ostatně přesvědčili i v předchozích knihách). Pochvalu si zaslouží také pěkná obálka Martina Zhoufa odpovídající obsahu a laminovaná úprava, která se na rozdíl od předešlých svazků neodírá - bohužel však formát knihy je podstatně menší (aby nebyla příliš tenká), takže v knihovničce působí vedle sebe poněkud nesourodě.

Adam Andres: Hrútvang. Obálka Martin Zhouf. Praha, Golem Říša 1996. 250 s. 75 Kč.

-mk-

Jak přispívat do Dechu draka

Na naši výzvu a žádost o vaše literární a výtvarná díla reagují další a další čtenáři, což nás samozřejmě těší. Pokud má být ale vaše práce uveřejnitelná, musí splňovat jisté podmínky (jinak strávíme redakčními úpravami více času než vy vlastní tvorbou).

Co se týče textů, zejména povídek, ale i dobrodružství pro DrD aj., vřele vám doporučuji k přečtení článek Jaroslava Jirana *Na slovíčko,...* v Ikarii 6/96. Pokusím se zde alespoň o stručný přehled toho nejdůležitějšího.

- Texty zasílejte napsané na stroji nebo vytištěné z počítače. Pište v normalizované úpravě (normostrana má 30 řádků po cca 60 úhozech při řádkování 2).
- Rozhodně nezasílejte text pouze na disketě, vždy přiložte i výtisk na papíře. Texty na disketě zasílejte v co nejjednodušší podobě, tj. v žádném editoru pro Windows. Ideální je T602.
- Uvědomte si, že Dech draka není nafukovací - v jednom čísle jsme schopni otisknout povídku dlouhou maximálně 25 normostran. delší můžeme rozdělit do dvou čísel, ale v tom případě musí být opravdu velmi dobrá.
- Pokud chcete, abychom vám odpověděli, či dokonce vaše dílo vrátili, přiložte patřičně ofrankovanou obálku se svou adresou. Jinak se odpovědi dočkáte zpravidla jen tehdy, když vaše dílo přijmeme.
- Samozřejmostí by též měla být jistá jazyková a gramatická úroveň. Příspěvky, ve kterých je na každém řádku několik pravopisných chyb, nebo ty, jejichž úroveň vyjadřování je vskutku pod psa, nemají šanci na úspěch.
- Zasíláte-li obrázky, mějte na paměti, že pro reprodukci musí být předloha dostatečně kvalitní. Ideální je kresba tuší, případně velmi tenkým černým fixem (samozřejmě na bílém papíře). Kresby tužkou jsou použitelné jen zřídkakdy.
- I zde samozřejmě platí požadavek jisté grafické úrovně. Zejména kreslíte-li postavy či jiné živé tvory - zpravidla se neobejdete bez základních znalostí anatomie (a pokud je nemáte, výsledek je většinou dost ubohý).
- Totéž se vztahuje také na mapky k DrD dobrodružstvím. Ty můžete navíc kreslit v nějakém grafickém programu (samozřejmě hlavně plánky podzemí či budov; krajinu jen málokdy). Použitelné formáty jsou BMP, PCX, TIFF, CDR (od verze 3.0) a DNG (Dungeon Editor). I v tomto případě pochopitelně zasílejte obrázky též vytištěné.

Doufám, že vám tyto informace pomohou při vaší tvorbě (většina z nich ostatně platí obecně, ať budete chtít přispívat do časopisu, psát román nebo tvořit hru).

-mk-

BATTLETECH

Jak postavit úspěšnou armádu

Jan "Gilhad" Obdržálek

Co si budeme, přátelé, nalhávat, vítězství v bitvě často nezávisí jen na bojové morálce a zvládnutí strategie, nýbrž i na vhodném složení armády.

Každý snadno nahlédne, že k pronásledování rozprášené armády, která v hrůze prchá, se hodí spíše lehké a rychlé stroje, zatímco k útoku na dobře opevněné pozice zvolíme spíše OBRy těžké a pomalé, zato však vydatně pancéřované a vyzbrojené.

Co to pro nás znamená v každodenních bojích i na různých turnajích, si povíme v následujících odstavcích. Probereme si nejčastější typy utkání.

Jeden OBR, bez váhového omezení, úkol: zničit protivníka.

Obecně zde lze říci, že čím těžší OBR, tím lépe. Rychlost v tomto případě většinou nebývá rozhodující, takže si zkonstruujeme stotunové mostrum s rychlostí 1/2/- až 3/5/3. OBR bude mít plné pancéřování a spoustu chladičů. Ze zbraní použijeme vrhače částic nebo velké lasery pro útok na dálku a střední nebo malé lasery pro boj na blízko. V těsném kontaktu možná oceníte kulomety, jejichž dosah je sice velice omezený a navíc hrozí výbuch munice, zato však neprodukují žádné teplo. Protivník bude většinou volit obdobný stroj. Jde-li o hodně, zaujmou obvykle oba protivníci dobře opevněná místa a vyčkávají, zda se ten druhý přece jen sebevražedně nevrhne přes otevřené prostranství proti OBRovi v částečném krytu. Pokud se však podaří překonat počáteční rozpaky a OBRi se přiblíží na střední vzdálenost svých těžkých zbraní, tak je od sebe odtrhne jen zničení jednoho z nich.

Zajímavým, ale riskantním tahem je použít menšího, ale dostatečně rychlého OBRa s dalekonosnými zbraněmi, který bude obíhat svého těžšího protivníka těsně mimo dostřel jeho zbraní a bude ho ostřelovat na svůj dlouhý dostřel v naději, že ze stovek výstřelů z AK-2 jich pár zasáhne kritická místa (nejlépe hlavu). Toto však vyžaduje velkou mapu (asi tak 3x3 listy a větší) a spoustu munice.

Použitelné OBRy:

- 100t, 2/3/-, plný pancíř, 3x vrhač částic, 5x střední laser, zbytek chladiče
- 60t, 5/8/-, 5/8/5, AK-2, malý pancíř, zbytek munice
- 75t, 4/6/4, AK-2, malý pancíř, zbytek munice

Pokud bychom brali přesně statisticky průměrné rozložení hodů kostkou, bylo by k dosažení šesti zásahů hlavy při základu 10 (dlouhá vzdálenost +2 za pohyb a lesy) zapotřebí 25 t munice (pravděpodobnost zásahu je 7/36, hlavy 1/36 a šest životů pilota). Na druhou stranu je možno se trefit třeba hned všemi prvními šesti ranami....

Jeden OBR, váhové omezení, úkol: zničit protivníka.

Tato varianta se liší omezením váhy. Pokud je váha větší než přibližně 80 t, platí horní úvaha. Při nižším limitu už reaktor nezabírá tak tragicky velkou část hmotnosti, aby výsledný OBR nemohl mít rozumnou rychlost. Zde už více záleží na terénu a manévrování. Rychlejší stroj si vybírá terén k utkání a může ho lépe využít ke krytí. Navíc má nepřítel nižší šanci na zásah vzhledem k postihu za střelbu na pohybující se cíl. Čím je terén členitější a čím více lesíků je v něm roztroušeno, tím větší výhody poskytuje rychlost. Nezřídka lze manévrovat tak, aby měl pomalejší protivník postihy větší o tolik, že mu znemožní střelbu, zatímco hbitější OBR může účinně použít i zbraně s o něco menším dostřelem.

Lze zde také uplatnit OBRy vyzbrojené velkým množstvím zbraní s krátkým dostřelem, kteří se rychle přiblíží k protivníkovi na kontakt, a teprve zde uplatní palebnou převahu. K tomu jsou ovšem potřeba dosti masivní pancíře pro překlenutí doby, kdy je takovýto OBR v dostřelu protivníka a sám palbu nemůže opětovat. Rychlejší pohyb po bojišti lehčím strojům také umožní dočasné odpoutání od protivníka zvláště za účelem ochlazení se, a proto zde menší počet chladičů není již tak kritický jako u těžších OBRů. Lze s úspěchem použít i OBRa, který se přehřívá. Při nízkém váhovém limitu hraje svou roli také to, že k likvidaci protivníka stačí někdy i pouhých pár salv a vítěz se ochladí až dodatečně. Zde bych mohl zmínit například pětačtyřicetitunové Chrastítko s rychlostí 6/9/-, plným pancířem a osmnácti kulomety, nebo jeho variantu Toustera s deseti středními lasery, který by se sice po druhé salvě automaticky odstavil, ale mezitím by měl šanci svému protivníkovi uštědřit až 100 bodů poškození. To je téměř polovina všech možných bodů, které při této váze OBR může mít, a je tedy vysoká pravděpodobnost, že ho Touster zlikviduje ještě před svým odstavením. Pro příznivce bojů na větší vzdálenost mám zase OBRa jménem Balvan: 50 t, 3/5/-, 2x vrhač částic, 10+10 chladičů. Takovýto OBR může při troše štěstí několika zásahy protivníka zastavit v dostatečné vzdálenosti. Pro ještě nižší váhové limity se mohou hodit modifikace Termitů, o nichž se zmíním příště.

pokračování příště

Úvaha o hodech kostkami

Martin Kučera

Tento článek jsem se chystal sepsat už dost dlouho, a že jsem tak konečně učinil, je také zásluhou následujícího dopisu od našeho čtenáře Martina Tomana:

Tímto dopisem bych chtěl reagovat na článek Výška a váha postav otištěný v Dechu draka 3/96. Autor si dal s vymýšlením systému jistě spoustu práce, ale zřejmě se řídil pravidlem "Proč to dělat jednoduše, když to jde složitě". Proč do systému DrD, který si ve většině případů vystačí se sčítáním a odečítáním čísel, zaplétat ještě násobení desetinnými čísly?! (V tomto má pisatel naprostou pravdu, ostatně byl to i záměr tvůrců DrD - pozn. red.) *Vždyť si stačí jen z rozsahu výšky a váhy určit, kolikrát kterou kostkou házet, a určit tak požadované vlastnosti pouze několika hody k6 nebo k10. (Určení kostek viz DrD PPZ 1.5 str. 21.)*

Výška a váha postav se dá určit podle této tabulky

rasa	výška (v coulech)	váha (v kg)
hobit	10k6+60	4k6+36
kudůk	8k6+82	5k6+45
trpaslík	6k6+104	5k10+50
elf	7k6+138	7k6+43
člověk	5k10+160	10k6+65
barbar	5k10+170	13k6+62
kroll	13k6+167	20k6+80

Popsaná metoda má ovšem jeden zásadní nedostatek - a sice ten, že krajních hodnot rozsahu dosáhneme jen ve velice málo případech. Pro názornost si tento jev budeme demonstrovat na hodu několika šestistěnnými kostkami.

1 kostka

Každé krajní hodnoty (1 či 6) dosáhneme v 1/6 (17%) případů, prostředních hodnot (3 a 4) dohromady v 1/3 (33%) případů.

2 kostky

Každé krajní hodnoty (2 či 12) dosáhneme v 1/36 (3%) případů, prostředních hodnot (6-8) v 19/36 (50%) případů.

3 kostky

Každé krajní hodnoty (3 či 18) dosáhneme v 1/216 (0.5%) případů, prostředních hodnot (9-12) v 104/216 (48%) případů. Přitom 96% případů padne do rozmezí 5-16.

Odtud je už vidět, že pro větší počet kostek dosáhneme krajních hodnot ve zcela zanedbatelném množství případů. Například pro 4 kostky (rozsah 4-24) leží 97% případů v rozmezí 7-21, pro 5 kostek (rozsah 5-30) leží 96% případů v rozmezí 10-25. Je tedy jasné, že používat pro určování vlastností metodu vyžadující hod více než třemi kostkami nemá prakticky význam, protože zpravidla dostaneme průměrné hodnoty.

Snad vás trocha matematiky příliš neznechutila (pokud se chce někdo zabývat hrami i z pozice tvůrce, je jistý matematický základ zapotřebí). Příště na vás čeká povídání o různých typech kostek (tedy s různým počtem stěn).

WHITE DRAGON Fantasy club Zábřeh & Dech Draka

vyhlašují soutěž

O nejoriginálnější název a nejpěknější tetování univerzitního týmu univerzit Maladety, Lausanne ci Niamey

(podrobnosti o univerzitách a týmech naleznete v DrD dobrodružství *Vítejte v Maladetě* v *Dechu draka 4/96*)

Příspěvky zasílejte na adresu Dech draka, P.O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1
Uzávěrka soutěže je 31.3.1996

Cenu pro vítěze věnuje **White Dragon Fantasy Club** Zábřeh.

Nejlepší příspěvky budou uveřejněny v Dechu draka.

Klasický dungeon aneb čtyři dny v podzemí

Měřím 187 cm a vážím 90 kg. Připadám si jako menší barbar nebo větší člověk. Takto vybaven rozhodl jsem se projít všechny přístupné jeskyně Moravského krasu (podotýkám, že zbroj, zbraně, větší vaky a válečného psa jsem musel přece jen nechat u pokladny). Co jsem z toho vyvodil?

a) postava (jakákoli) padající z větší výše než 30 sáhů na libovolný povrch (kromě vody) je automaticky mrtvá (nepočítaje 3k10 životů na každých 10 sáhů s přečnívajícími krápníky).

b) V chodbách musí svítit druhý člen družiny, jde-li před ním postava velikosti A, nebo první, je-li sám velikosti B. Pakliže se pátý člen (při pochodu v zástupu za sebou) nechce zabít sám a hned, musí si rovněž posvítit. Svítí-li první, pak musí další světlo mít již čtvrtý.

Vliv na boj

c) v chodbách o šíři menší než 1 sáh, strop do 2 sáhů

Hobiti a kudůci bojují bez problémů, trpaslíci s drobnými obtížemi. Elfové s mírnými obtížemi, lidé a barbaři s většími. Krollové a jiní tvorové velikosti C se tudy spíše prodírají a pokud vůbec projdou, bojovat rozhodně nemohou.

Kuší se střílet dá, těžká se však nedá nabít. Lze používat jen bodné zbraně. Štít je při obraně velice účinný.

d) šíře chodeb 1 - 1,5 sáhu, strop 1,8 - 2,5 sáhu

Postavy velikosti A a elfové bojují bez problémů, lidé s drobnými obtížemi. Barbaři s mírnými obtížemi a krollové s většími.

Dají se používat zbraně bodné bez omezení a zbraně jednoruční. Z obouručních jen válečná sekera v rukou trpaslíka. Nelze použít řemdih. Štít je při obraně dost účinný. Vrhací zbraně lze používat jen lehké.

e) šíře od 1,5 sáhu do 2 sáhů včetně, strop nad 2,2 sáhu

Postavy velikosti A a B bojují bez problémů, velikost C s drobnými obtížemi.

Dá se použít jakákoliv zbraň, s obouručními (kromě válečné sekery) se však obtížně manipuluje. Oštěp je nepoužitelný, řemdih s drobnými obtížemi. Štít je o něco účinnější než v otevřeném prostoru.

f) Při boji s více než jedním nepřítelem najednou nemůže bránící se manévrovat tak dobře jako v otevřeném prostoru.

Věřte, že **téměř** vše bylo prakticky vyzkoušeno díky chápavosti průvodců a průvodkyň. Nutno dodat, že pod nohama jsme měli po celou dobu betonové chodníky. Jak by to asi vypadalo na přirozeném skalnatém podkladu?

Val Dor

P.S. Kdo nevěří, ať si to opravdu zkusí.

Na vědomost se tímto dává, že ve dnech
14.-16. února 1997
se v Ostravě uskuteční již druhý ročník conu SF&F klubu Edhel Tir -

EdhelConu!

Z programu: čeští a zahraniční spisovatelé, diskuse, besedy, přednášky; přehlídka makabrických filmů a parodií; prodej knih a herních doplňků; turnaje v **AD&D** (první v ČR!), DrD, BattleTechu, Magicu, Guardians, piškvorkách apod. Přijďte, přijďte, přijďte! Všichni jsou vítáni!

PŘIHLÁŠKA NA EDHELCON '97

Jméno: .....Příjmení: .....Adresa:.....

.....

Zakroužkujte, co se hodí:
Účastnický poplatek: do 31.10.1996 **60,-Kč**, od 1.11. do 31.12.1996 **90,-Kč**, od 1.1. do 5.2.1997 **105,- Kč**, později a na místě **120,- Kč.**

	pátek 14.2.	sobota 15.2.	neděle 16.2.	
Snídaně:	-	○	○	po **20,- Kč**
Oběd:	-	○	○	po **35,- Kč**
Večeře:	○	○	-	po **35,- Kč**
Nocleh:				
Hotel DMH:	○		○	po **150,- Kč**
Tělocvična:	○		○	po **30,- Kč**
Tričko EDHELCON '97	○	kusů.....		**200,- Kč** / kus

Celkem: .....Kč

Chtěl(a) bych se zúčastnit těchto turnajů: .....

.....

Peníze (poukázkou C) a přihlášku posílejte na adresu **Michal Boleček, Z. Štěpánka 1786, 708 00 Ostrava-Poruba**. Informace na tel.: **069/448741** mezi 17-19 hodinou, kromě St a So.

Dech draka - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v říjnu 1996
1. strana obálky: Martina Pilcerová
Doporučená cena: 29,- Kč

©Dech draka 1996

MAGIC The Gathering
DECKMASTER
VAMPIRE
THE DUELIST
THE DUELIST
Red, White &
'Minions of Atog' Win The Duelist Team Challenge
Arena League News
Top DCI Rankings
GIGANTIC JUZAM DJINN CARD
THE DUELIST
The World of CyberMagic
Building Sideboards that Work
Weenie Decks: Quick, Easy, and Deadly
Reviews of Arcadia and the First Star Wars Expansion
Strategies and Formats for Drafting
FAQs for Alliances and Netrunner
Democritus
VAMPIRE
MAGIC The Gathering
DECKMASTER